SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER PLAY

SEPT
1998
Pris 39:-
Norge 45 Nkr

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • GAME BOY • DREAMCAST • SUPER NES • ARKAD

TOMB RAIDER 3
Laras nya äventyr

WIPEOUT 64
Psygnosis Nintendo 64-debut

SPYRO THE DRAGON
Crash får konkurrens

F-Zero X
Dragon Quest VII
Suikoden II
G-Police 2
Top Gear Overdrive
Final Fantasy Tactics
Racer 2
Grand Prix

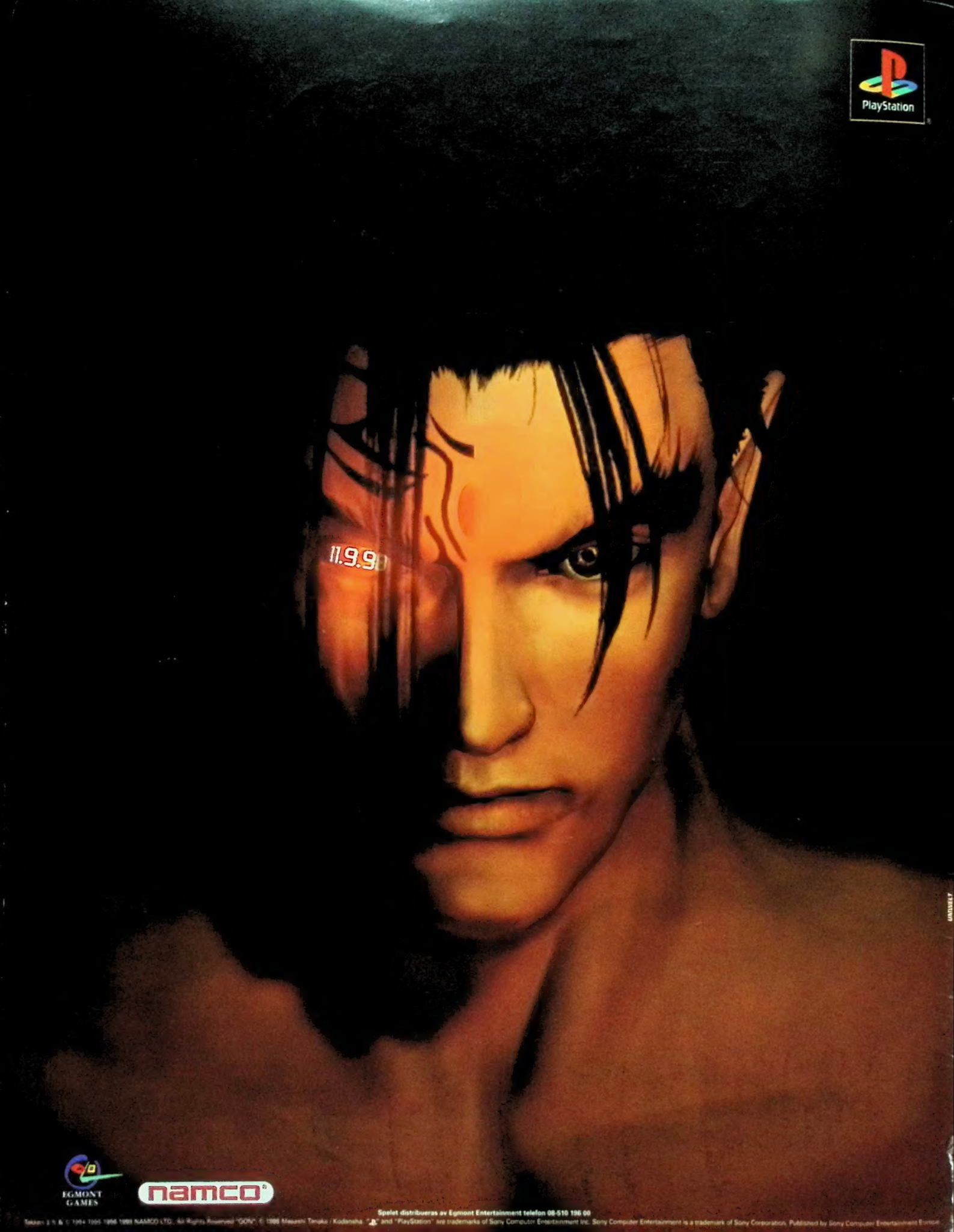
Tekken 3
Recension och komplett tipsguide

TIDSAM 0669-09
09
7 388066 903903

TVSPELOTEKET

SVERIGES HETASTE POSTORDER FÖR PLAYSTATION

SPRÄTTA DESSA SIDOR


PlayStation
11.9.98
EGMONT GAMES
namco
Spelet distribueras av Egmont Entertainment telefon 08-510 196 00
Tekken 3 % & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD., All Rights Reserved "GON" © 1996 Masashi Tanaka / Kodansha "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ.
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS SPEL:

TEKKEN III

Äntligen kommer ett spel vi länge väntat på, del 3 i den underbara fightingserien Tekken. Naturligtvis kommer du återigen att få träffa personer du känner igen som t ex Devil Kazuja, Anna och Rock. Grafiken är något av det bästa hittils på PlayStation tillsammans med otrolig spelkänsla samt stämningsfull musik. Tekken 3 är ett spel för alla, även den mest kräsne PlayStationspelaren får här svårt att hitta någonting att anmärka på.

Första 100 som köper Tekken III får en hemlig present!

PRIS: 469:-

MÅNADENS PRISBOMBER:

24 TIMMARS LEVERANS!

PRIS: 199:-

Castlevania

Rapid Racer

Formula 1 `97

NHL Face Off `98

Rascal

Bloody Roar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

MÅNADENS PAKET:

De 100 första som köper basenhet får Nagano Winter Olympics 98 utan extra kostnad!

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort.

PRIS: 1595:-

Nagano Winter Olympics
Konami har lyckats igen med att skapa ett spel som är så verklighetstroget som ett spel kan bli. Upplev de största vintersporterna interaktivt som t ex utförsåkning, bob, freestyle, skridskor med mera. Nagano Winter Olympics är defenitivt 1998 års stora sporthändelse på PlayStation

PlayStation Value Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Hand-kontroller, Minneskort, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort.

PRIS: 1795:-

RÄNTEFRI AVBETALNING!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

V.I.P. KUND

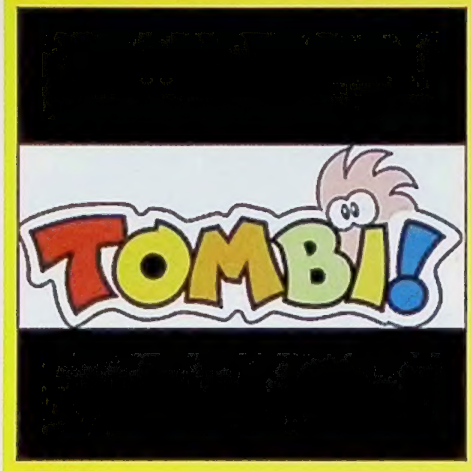
V.I.P. KUND V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad. Förmåner: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1998, betalas in på Postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:
Formula 1 '97.....175:-
Dual Shock Handkontroll.....295:-
The Glove.....575:-

V.I.P. KUND

NYHETER:



TOMBI.....399:-
Från mannen bakom succeerna Megaman & Ghost n Goblins. Hjälp den lilla pojken Tombi genom en stor värld av faror och andra svårigheter. Snygg grafik och en mycket skön spelkänsla.

C&C RED ALERT RETALIATION....RING!
Förbered dig för krig. Världen är förändrad, det var aldrig något andra världskrig, iallafall inte ännu. Tid för dig att iscensätta de nya teknologiska möjligheterna och sätta ner fienden på knä.

AZURE DREAMS.....499:-
Ett välgjort RPG från männen bakom Suikoden. Azure Dreams innehåller allt du kan begära av andra generationens RPG; renderade karaktärer i 3D, texturemappade bakgrunder i real-tid mm.

ISS PRO 98.....499:-
ISS Pro 98 har uppgraderats med fler lag, stadior och strategier. Plus en massa grafiska förbättraingar. Fotboll blir inte mer simulerat än så här!

FIFTH ELEMENT.....399:-
TFE innehåller häpnadsväckande specialeffekter, ljudeffekter, snabba 3D effekter i real-tid. Spelet stödjer den analoga dualshock kontrollern vilket ger ännu mer närvarokänsla.

BREATH OF FIRE.....429:-
Ett stort och välgjort rollspel som väldiga överglänser sina klassiska föregångare i serien.

BOMBERMAN WORLD.....399:-
Bomberman World innehåller unika pussel med snygg 3D grafik samt multispelar möjligheter. Ett spel för hela familjen. Det gäller att med tanken hela tiden ligga steget före sin motståndare.

NYHETER!

MotoRacer 2	429:-
Fluid	399:-
Hardball 6	429:-
Pet in TV	399:-
Madden NFL 99	429:-
X-Men vs Street Fighter	499:-
ISS Pro 98	499:-
Tombi	399:-
C&C Red Alert Retaliation	RING!
Azure Dreams	499:-
Fifth Element	399:-
Breath of Fire	429:-
Bomberman World	399:-

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

ORDINARIE SPEL:

Gran Turismo.....469:-

Heart of Darkness.....479:-

Dead or Alive.....399:-

Kula World.....389:-

Vigilante 8.....479:-

Alunda.....499:-

Colin Mc Rae Rally.....469:-

Actua Soccer 2	419:-	Diablo	429:-	Lucky Luke	449:-	Point blank med pistol	799:-	Theme hospital	429:-
Adidas Power Soccer `98	479:-	Discworld 2	479:-	Madden NFL `98	399:-	Point blank utan pistol	399:-	Time Crisis utan pistol	399:-
Armored core	399:-	Duke Nukem 3D	469:-	Madden NFL `99	429:-	Power Play Hockey `98	479:-	Toca racing	479:-
Azure dreams (RPG)	499:-	Everybodys Golf	399:-	Magic the gatering	499:-	Poy! Poy!	499:-	Tombi	399:-
Blast Radius	479:-	Extreme Snow break	489:-	Monopoly	429:-	Premier manager `98	399:-	Tombraider 2	479:-
Bomberman	399:-	Final Fantasy 7	469:-	Moto Racer	429:-	Red Alert C&C	479:-	Tommy Mäkinen Rally	449:-
Breath of fire 3	429:-	Fluid	399:-	Motorhead	449:-	Riven	469:-	Total NBA `98	499:-
Bushido Blade	399:-	Forsaken	479:-	Nascar `98	429:-	Road Rage	449:-	Treasures of the deep	399:-
Cardinal Syn	399:-	Gex 3D	429:-	NBA live `98	429:-	Road Rash 3D	429:-	War games	429:-
C&C Red Alert Retaliation (FÖRBOKA)	RING!	Ghost in the Shell	399:-	NBA Pro `98	499:-	Skull Monkey	429:-	Warcraft II	429:-
Colin Mc Rae Rally	469:-	Gran Turismo	469:-	Need for speed 3	429:-	Snow racer `98	399:-	Wayne Gretzky `98	479:-
Cool Boarders 2	399:-	Grand Theft Auto	399:-	NHL Breakaway `98	499:-	Spice World	249:-	Vigilante 8	479:-
Crash Bandicoot 2	449:-	Hardball 6	429:-	NHL `99 (FÖRBOKA)	429:-	Street fighter Collection	499:-	Viper	449:-
Croc	349:-	Heart of Darkness	479:-	Nuclear strike	429:-	Street fighter EX Plus alpha	479:-	VMX Racing	429:-
Crusader no remorse	399:-	Herkules	449:-	Oddworld	479:-	Suikoden	499:-	World cup `98	429:-
Dark Omen	429:-	Independance day	429:-	Overboard	449:-	SuperCross `98	479:-	V-Rally	399:-
Dead or Alive	399:-	ISS Pro `98 (FÖRBOKA)	499:-	Parappa Rapper	349:-	Syndicate Wars	429:-	X-men	449:-
Deathrap Dungeon	429:-	Jurrasic Park-Lost world	429:-	Pet in TV	399:-	Tekken III	469:-	X-men Vs Street fighter	499:-
		Little big adventure	429:-	PGA `98	429:-	The Fifth Element(FÖRBOKA)	399:-		

BESÖK VÅRA BUTIKER!
STORGATAN 44, UMEÅ,
TEL: 090-135600
STORGATAN 51, LULEÅ,
TEL: 0920-200450 (EJ POSTORDER-BESTÄLLNINGAR PÅ DETTA NUMMER!)

24 TIMMARS LEVERANS!

ÅF? VI SÖKER FLER ÅTERFÖR-SÄLJARE. RING VÅR ÅF-AVDELNI 090-135600. OBS! VI SÄLJER EN TILL ETABLERADE BUTIKER!

PLATINUMSERIEN:

Resident evil.....249:-

Crach bandicoot.....249:-

Adidas Power Soccer..... 249:-
Air combat..... 249:-
Alien Triology.....249:-
Command & Conquer..... 249:-
Destruction derby 2..... 249:-
Die hard Triology..... 249:-
Crach bandicoot..... 249:-
Formula 1..... 249:-
ISS Pro..... 249:-
Loaded..... 249:-
Micro Machines V.3.....249:-
Mortal Kombat Triology.... 279:-
Pandemonium..... 249:-

Command & Conquer...249:-

Rayman.....249:-

Porche Challenge.....249:-
Rayman..... 249:-
Resident evil..... 249:-
Ridge racer revolution.....249:-
Road Rach..... 249:-
Soviet Strike..... 249:-
Tekken 2..... 249:-
Thunderhawk.....249:-
Tombraider..... 279:-
Track & Field..... 249:-
True Pinball..... 249:-
Wipe Out 2097..... 249:-
Worms..... 249:-

Porche Challenge.....249:-

Tekken 2.....249:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

TILLBEHÖR:

ÖVRIGA TILLBEHÖR:

Antennkabel ej original	249:-
Antennkabel ej original m.2	249:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
Cd-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Handkontroll	169:-
Handkontroll Dual shock	349:-
(Köp 2 betala 329:-/st)	
Handkontroll original (grå/vit/svart/smoke)	249:-
Handkontroll original Analog m. Inb. Rumblepack	349:-
Handkontroll, "Resident evil"	349:-
Linkkabel	199:-
Minneskort "120 block"	RING
Minneskort "15 block"	169:-
Minneskort "15 block" Original 8 olika färger..	229:-
Minneskort "240 block"	329:-
Minneskort "360 block"	449:-
Minneskort "720 block"	649:-
Multitap original	499:-
Mus original	399:-
Pistol	299:-
Pistol Enforcer	349:-
Pistol G-Con 45	399:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3	745:-
Rengöringset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
Rumble väst	499:-
Spelguider	RING
The Glove	649:-
Väska inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Väska, Original med Playstationlogo.	149:-

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort.
Pris 1595:-

PlayStation Value Pack
Basenhet inkl Demo CD, 2 st Handkontroller, Minneskort, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.kort.
Pris 1795:-

Dual Shock Handkontroll
Ger dig en helt ny känsla när du spelar. Kontrollen är både Analog och Digital och är utrustad med en vibrator som skakar.
Pris 349:-

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Handkontroll
Denna kontroll är identisk med den som följer med maskinen. Bra kontroll om du vill spela mot dina kompisar.
Pris 249:-

The Glove
Årets handkontroll! Den nya revolutionerande handkontrollen finns nu ute. Sätt på dig "handsken" och bli ett med spelet. Fungerar mycket bra till fighting och bilspel.
Pris 649:-

Minneskort 15 block
Minneskortet ger dig möjlig-heten att spara och hämta data från dina spel när du vill.
Pris 229:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Med den exakta analoga kontrollen klarar du alla kurvor galant.
Pris 695:-

BEGAGNADE SPEL:

	Vi säljer/köper		Vi säljer/köper		Vi säljer/köper		Vi säljer/köper		Vi säljer/köper	
2Extreme	245:-	80:-	AIV Evolution Global	195:-	50:-	Battle Arena Toshinden	95:-	40:-	Broken Sword	225:-	80:-	Chronicles O. T. Sword	245:-	80:-
4-4-2 Soccer	195:-	50:-	Alien Trilogy	225:-	80:-	Battle Arena Toshinden 2	195:-	50:-	Broken Sword 2	325:-	120:-	City O. T. Lost Children	225:-	80:-
Ace Combat 2	295:-	120:-	All Star Soccer	145:-	50:-	Battle Arena Toshinden 3	225:-	80:-	Bubble Bobble	295:-	120:-	Clock Tower	295:-	100:-
Actua Golf	195:-	50:-	Allied General	375:-	150:-	Battlesport	145:-	50:-	Bubsy 3D	195:-	50:-	Colin McRae Rally	395:-	200:-
Actua Golf 2	325:-	120:-	Alone In The Dark	145:-	50:-	Battlestation	175:-	50:-	Bug Raider	195:-	50:-	Colony Wars	275:-	100:-
Actua Ice Hockey	245:-	80:-	Alundra	395:-	200:-	Beast Wars	175:-	50:-	Burning Road	195:-	50:-	Comm.& Conq. Red Alert	395:-	200:-
Actua Soccer	95:-	40:-	Andetti Racing	195:-	50:-	Bedlam	175:-	50:-	Bushido Blade	295:-	120:-	Command & Conquer	195:-	80:-
Actua Soccer 2	275:-	100:-	Aquanauts Holiday	145:-	50:-	Black Dawn	195:-	50:-	Bust A Move 2	225:-	80:-	Contra Legacy Of War	195:-	50:-
Actua Soccer Club Edi.	195:-	50:-	Arcades Greatest Hits	145:-	60:-	Blam! Machinehead	125:-	40:-	Bust A Move 3	345:-	150:-	Cool Boarders	295:-	120:-
Adidas Power Soccer	125:-	40:-	Arcades Greatest Hits 2	225:-	80:-	Blast Chamber	145:-	40:-	Cardinal Syn	375:-	180:-	Cool Boarders 2	375:-	180:-
Adidas Power Soccer 2	145:-	50:-	Area 51	225:-	80:-	Blazing Dragons	195:-	50:-	Carnage Heart	175:-	50:-	Courier Crisis	245:-	80:-
Adidas Pow. Socc. 97	145:-	40:-	Ark Of Time	245:-	150:-	Bloody Roar	175:-	60:-	Cart World Series	345:-	150:-	Crash Bandicoot	195:-	80:-
Adidas Pow. Socc. 98	395:-	150:-	Assault Rigs	125:-	40:-	Bomberman World	375:-	180:-	Casper	225:-	80:-	Crash Bandicoot 2	345:-	150:-
Agent Armstrong	175:-	50:-	Auto Destruct	175:-	60:-	Brahma Force	245:-	100:-	Castlevania	175:-	60:-	Crime Killer	345:-	150:-
Agile Warrior	195:-	50:-	Ball Blazer Champ.ships	95:-	30:-	Breakpoint Tennis	225:-	80:-	Cheesy	195:-	50:-	Critical Depth	145:-	40:-
Air Combat	195:-	80:-	Batman & Robin	395:-	180:-	Breath Of Fire 3	395:-	200:-	Chessmaster 3D	245:-	80:-			
Air Race	225:-	80:-	Batman Forever	245:-	80:-	Broken Helix	245:-	100:-	Chill	245:-	100:-			

Ring för övriga titlar

Så här SÄLJER du spel
Skriv en lista på de spel du vill sälja. Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Saknar du någon titel i vår lista – ring! Skriv ner eventuella spel du vill beställa. Ange postgiro/ bankkonto du vill ha pengarna insatta på! Använd gärna postens "Sverigepaket". Utbetalning kommer inom 1 1/2-2 veckor.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Köp", Storgatan 44, 903 26 Umeå

Så här BYTER du spel
Skriv en lista på de spel som du byter in samt inbytespriser, lägg på 15% på inbytespriserna (ej basenheter). Saknar spelet manual eller kartong, dra bort 25% per saknad detalj. Skriv sedan ner vilka spel du vill köpa. Ange minst en reservtitel beställt spel. Vi debiterar endast postens avgifter när vi skickar spelen till dig.
Skicka dem till: Tvspeloteket "Byte", Storgatan 44, 903 26 Umeå.

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PC-SPEL:

Hunter/Killer	359.00
7thLEGION	379.00
7 th Quest & 11 th Hour	199.00
Adidas power Soccer 98	349.00
Aftershock, toolbox Quake	299.00
Age Of Empires	449.00
Agent Armstrong	399.00
AH-64D Longbow	159.00
Alfons äventyr i Trafiken	195.00
Andretti Racing	359.00
Archimedean Dynasty	349.00
Ascendancy	139.00
Asterix & Obelix	249.00
ATF	149.00
ATF Nato Fighter exp.disk	95.00
Backpacker	129.00
Backpacker 2	389.00
Backpacker Junior	389.00
Balance of power	179.00
Battles of Alexander	369.00
Battlespire	399.00
Beasts & Bumpkins	199.00
Bedlam	369.00
Betrayal In Antara	359.00
Bibeln på CD-ROM	299.00
Black Out	399.00
Blade runner	369.00
Blood	399.00
Bonniers Trafikskola	499.00
Broken sword	129.00
Broken sword 2	369.00
C&C - Civ II	379.00
Caesar II	129.00
Champ. Man 2 96/97 Update	199.00
Championship Manager 2 Sv	349.00
Chefrens Pyramid	299.00
Chessmaster 5500 Deluxe	449.00
City of lost children	99.00

Civil war White label	159.00
Clandesty	359.00
Close Combat 2.0	449.00
Cluedo	399.00
Colin McRae Rally	369.00
Commanche 2.0	139.00
Commanche 3	359.00
Commanche 3 Gold	399.00
Command Companion	199.00
Commandos - behind enemy	429.00
Conquest earth	399.00
Conspiracy	149.00
Cricket 96	139.00
Croc	369.00
Crusadser No remorse	149.00
Curse of Monkey Island	369.00
Cyber Storm	149.00
Dark Colony	329.00
Dark Forces	199.00
Dark Reign	349.00
Darklight Conflict	69.00
Deadlock II	369.00
Death Rally	149.00
Deathmatch maker 2	229.00
Delta Force	369.00
Den Förtrollade Staden	349.00
Descent to Undermountain	399.00
Det Var En Gång En Katt	349.00
Diablo	279.00
Die hard triology	299.00
Dig	159.00
Disneys magiska målarlåda	369.00
Doom 2	159.00
Duke nukem 3D	199.00
Dune & Cannon Fodder	199.00
Dungeon keeper	349.00
Dungeon keeper-The deeper	149.00
Ecstatica II	69.00

Engelska Med Nöje	549.00
Eradicator	299.00
Eternal darkness	219.00
Evolution	219.00
F-15	369.00
F/A-18 Hornet	439.00
F1 Manager Proffesional	319.00
F22 Lightning II	139.00
Fade to black	139.00
Fallout	429.00
Fest i Mumindalen	149.00
Fifa Road to the W.C 98	299.00
Fifa Soccer Manager	129.00
Fifa 97	129.00
Fighters Anthology	359.00
Fighting Force	419.00
Final Fantasy 7	429.00
Flight Unlimited 2	399.00
Flying Corps	399.00
Focus 98	399.00
Formula 1 97	349.00
Forsaken	399.00
Full Fart i Hamsterland	449.00
Full Throttle & The Dig	199.00
Färglägg ABC	349.00
Förskole Paraden	349.00
Gabriel Knight	129.00
Game Time-Ultima Online	299.00
Geosmart	299.00
Gloriana	299.00
Grand Prix Manager	149.00
Grand Theft auto	319.00
Hardball 6	369.00
Harvest of souls	249.00
Havets Vargar	399.00
Hellfire-Diablo exp. pack	199.00
Hercules	349.00

Ring för övriga titlar

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs minst 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya Playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.

VI HAR ÄVEN: NINTENDO 64, SUPER NINTENDO, GAMEBOY OCH SEGA. RING FÖR INFO!

TVSPELOTEKET

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-13 51 00, E-MAIL:order@tvspeloteket.com
24 TIMMARS LEVERANS
(Leverans av basenheter till vissa orter i södra Sverige kan ta upp till ett dygn X-tra!)

RESERVATION FÖR EV FELTRYCK & PRISÄNDRINGAR

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

NAMN

ADRESS

POSTNR POSTADRESS

TELEFON

☐ JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (125:-/ÅR)

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ, FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET

POSTORDER

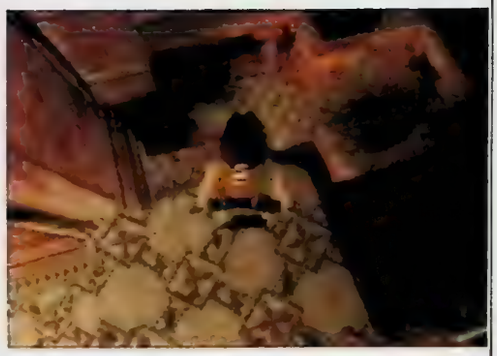
KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19, FRE 10-18, LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00, STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ,
FAX: 090-13 51 00, E-MAIL: order@tvspeloteket.com

Oundvikliga uppföljare

Uppföljare är någonting oundvikligt, särskilt i TV-spelsvärlden. Få speltillverkare utvecklar nya koncept till konsoler som de behärskar fullständigt och alla arbetar de under tidspress. Därför tvingas de att kompromissa.

När spelutvecklarna lär sig mer om konsolens kapacitet och får längre tid att förbättra sin idé, är det självklart att de producerar en fortsättning.

Problemet är bara att få uppföljare verkligen tillför någonting. Istället för att försöka utveckla konceptet och göra någonting nytt ritar de bara om banorna och håller sig så nära originalet som möjligt för att försäkra sig om kommersiell framgång. Alltför ofta blir del två bara en upprepning och del tre känns helt meningslös. Tycker man om ett spel blir man naturligtvis glad om man får mer av det goda, men skulle bli ännu gladare om man fick någonting ännu bättre.



Till och med speltillverkarna själva tycker att det börjar bli lite tjatigt, men så länge företaget tjänar pengar på en titel fortsätter de att producera nya delar. *Tomb Raider* är bara ett exempel. Efter del två, som fick kritik för att det var för likt originalet, förklarade Core att de inte skulle släppa ett tredje spel förrän de verkligen hade någonting nytt att tillföra genren. Ett halvår senare visade de upp *Tomb Raider 3* på E3, och försvarade sig med att Eidos kräver ytterligare ett spel i serien före jul, men att man också utvecklar ett helt nytt Lara-spel som kommer först om något år.

Oddworld Inhabitants hävdar att samma sak gäller *Abe's Exoddus*. GT Interactive ville ha en fortsättning på *Abe's Oddysee* i år, men det är först 1999 som den "riktiga" uppföljaren kommer.

Lyckligtvis finns det undantag från detta tråkiga faktum. Uppföljare som har låtit vänta på sig, men som när de släpps kommer att förändra hela spelgenren. Tre perfekta exempel, *Legend of Zelda – Ocarina of Time*, *Sonic Adventure* och *Metal Gear Solid*, berättar vi mer om i nästa nummer.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY
Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Weichbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Lauren
Erik Nilsson
Formgivare
Nino Hoglund
Bildhantering
Lovisa Lundström
Korrektur
Anders Persson
Praktikant

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael Ali

ADRESS:
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar absolut inte på spelfrågor per telefon. Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr/samtal)

ANNONSBOKNING:
Medstroms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399 –
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

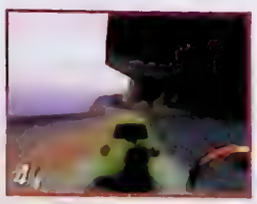
Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized

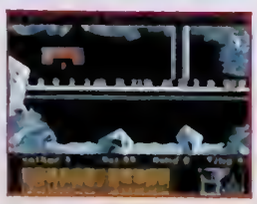
TS TS-kontrollerad upplaga
27 800 ex. (2:a halvåret 1997)

Wipeout 64 ____ 32

Tomb Raider 3 _____ 28

Förspel _____ 22


Top Gear Overdrive


Lemmings

Body Harvest

Tetris featuring Mickey Mouse

Recensioner ___ 45

Tekken 3

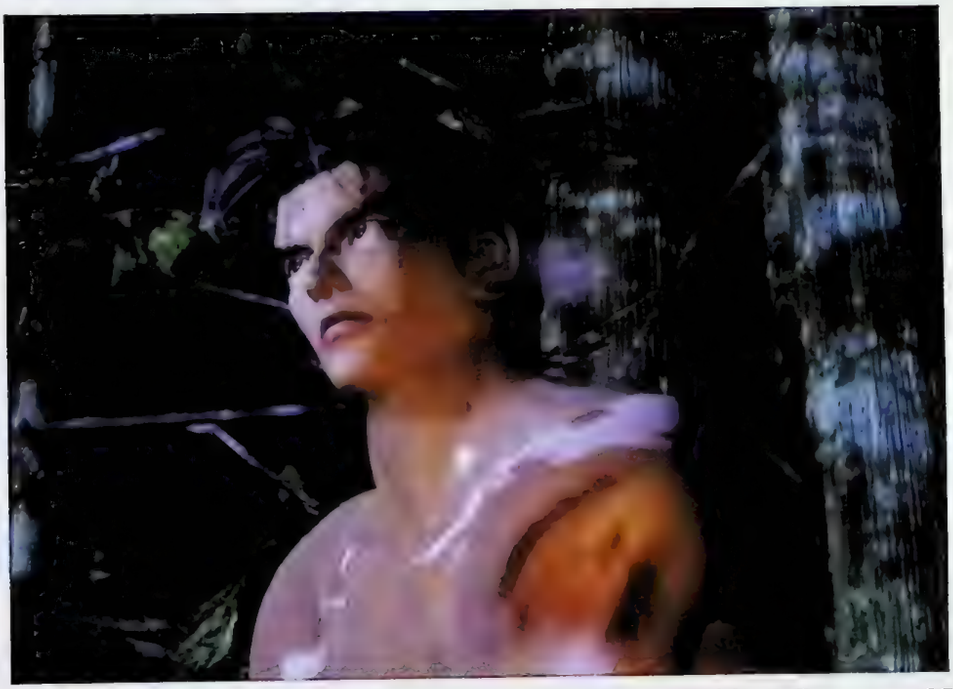
F1 World Grand Prix

G-Darius

ISS '98

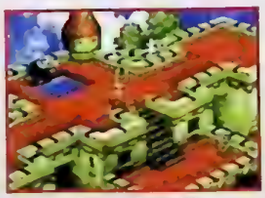
Final Fantasy Tactics

Godzilla _____36



Tekken 3 _____46

Fokus_____69



Dragon Quest VII

Suikoden II

Sega Rally 2

Spyro The Dragon _____40

INNEHÅLL SUPER PLAY 31

Hype _____16
Namco bekräftar nya PlayStation-spel • Tomb Raider till nya format • *G-Police 2* på väg • Pokémon invaderar USA • Witchblade blir nästa Lara Croft • *Command & Conquer* på bio

Förspel _____22
Tetris featuring Mickey Mouse • *Body Harvest* • *Deep Fear* • *Constructor* • *Lemmings* • *Viva Football* • *Top Gear Overdrive* • *Libero Grande* • *Ehrgeiz*

Tomb Raider 3 _____28
Gissa vem som är tillbaka.

Wipeout 64 _____32
Psygnosis Nintendo 64-debut.

Godzilla _____36
Världens största ödla på väg hit.

1080° Snowboarding _____38
Det bästa snowboard-spelet hittills.

Spyro the Dragon _____40
Sonys sagohjälte.

F-Zero X _____42
Ytterligare en Nintendo-klassiker uppgraderas.

Fokus _____69
Två efterlängtade RPG-uppföljare • *Sega Rally 2* i Sverige • Neo Geo Pocket

Tävling: Godzilla _____79
Vinn exklusiva Godzilla-prylar.

Tävling: F1 World Grand Prix _____85
Vinn komplett racingpaket.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Air Boarder 64 _____66
F1 World Grand Prix _____56
International Superstar Soccer '98 _____48
Wailae Country Club _____67

PLAYSTATION

Azure Dreams _____64
Final Fantasy Tactics _____58
G-Darius _____60
S.C.A.R.S. _____62
Tekken 3 _____46
Tombi _____61
WWF Warzone _____67

VARJE MÅNAD

Post _____14
Aktuella releaser _____44
Topplistor _____78
Tips _____80
Kop gamla nummer _____86
Spelguiden _____87
Frågor & Svar _____88
Nasta nummer _____91

Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm**, eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se**.
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Banjo-Kazooie bästa spelet

När jag läste recensionen av *Banjo-Kazooie* i Super PLAY 30 blev jag arg. Ett spel som är mer än dubbelt så bra som sin förebild borde ju få minst 98 i betyg. Grafiken i *Super Mario 64* går inte ens att jämföra med den i Rares spel och allting är överlag mycket mer välgjort än i Nintendos spel. Att Rare sedan har lagt in massor av nya inslag, som att man kan förvandla sig till olika varelser för att nå svårt gömda pusselbitar, är också ett ypperligt exempel på att *Banjo-Kazooie* inte alls är någon simpel kopia.

Den enda punkt som *Super Mario 64* egentligen är bättre på är ljudet som kanske inte är det bästa i *Banjo-Kazooie*. Men det enda ni verkar bry er om är visst vilket av spelen som kom först!

Diddy Kong Racing var en mycket snarlik kopia av *Mario Kart 64*, men bara för att det innehöll fler nya inslag än *Banjo-Kazooie* fick det högre betyg, trots att *Banjo-Kazooie* är ett mycket bättre spel.

Dessutom verkar det som om ni är lite för fästa vid Nintendo och Shigeru Miyamoto. *Yoshi's Story* är knappast värt mer än 80 på grund av att det är på tok för barnsligt om man fyllt mer än 12 år. Ändå ger ni det betyget 90, vilket nästan är lika mycket som *Banjo-Kazooie*.

Vad jag egentligen vill säga är bara att *Super Mario 64* må vara ett mycket bra spel och det spel som hittills har betytt mest för TV-spelens utveckling. Men ett spel kan faktiskt låna delar av det konceptet och i slutändan ändå bli mycket bättre, och därmed också få ett högre betyg. Ett sådant spel är *Banjo-Kazooie*.

Gustav Ahlman

Banjo är cool

I er recension av *Banjo-Kazooie* klagade ni på Rares karaktärsdesign, men där har ni fel. Från första gången jag såg Banjo tyckte jag att han var asball. I *Diddy Kong Racing* väljer jag alltid min idol Banjo. Kazooie daremot är lite töntig med sin tröttsamma attityd. Men Banjo är helcool och spelet är en väldigt bra kopia av *Super Mario 64*. Jag upprepar: Banjo är coolare än både Mario, Sonic, Crash och inte minst Spyro the Dragon.

Cameron

Alla är inte 23 år

I *Banjo-Kazooie*-recensionen skrev Martin att spelet var så bra som jag visserligen håller med om. I slutet skrev han dock att spelets karaktärsdesign var fånig. Men alla är faktiskt inte lika gamla som Martin. De i min ålder, tolv år, håller nog inte alls med om det som han skrev.

"Super Mario 64 må vara det spel som har betytt mest för TV-spelens utveckling. Men ett spel kan faktiskt låna delar av det konceptet och i slutändan ändå bli mycket bättre. Ett sådant spel är Banjo-Kazooie."

Har Martin glömt hur det var när han var tolv år? Då hade säkert även han en annan åsikt.

En annan Martin

Eventuell felbedömning

Jag har just läst senaste numret av Super PLAY, och då bland annat recensionen av *Banjo-Kazooie*. Ett spel som jag ägnat runt 50 timmar åt, och själv anser vara det mest underhållande som har släppts sedan *Super Mario 64*. Visst är det en ren och skär stöld av idén, men det är ju ingenting som Rare sticker under stol med. Jag tycker då givetvis att 92 är ett allt för lågt poängtal. 97, med ett poängs avdrag för icke-originalitet vore mer träffande (ni gav *Super Mario 64* 98). Strunt samma, jag går efter en tumregel som säger att de spel ni ger 90 eller mer objektivt sett är värda att inhandlas, och det stämmer förfarande.

Till sist vill jag bara säga att ni gör en mycket läsvärd tidning.

Roland Jonsson

Ni är värdelösa

Jag har alltid tyckt att ni är dåliga recensenter. Efter att ha läst er recension av Rares mästerverk *Banjo-Kazooie* hos en kompis (ni tror väl inte att jag köper blaskan själv) tycker jag att ni är värdelösa. Hur kan ni klaga på huvudpersonerna? Banjo och Kazooie är ju det bästa radarparet sedan Helan och Halvan (med undantag för Mario och Luigi).

Och så tycker ni att spelet är fjantigt. Sedan när är ni sådana som tycker att alla som inte har automatisk bazooka är mesar? Troligtvis är förklaringen till att ni inte tål gulliga spel att ni själva är omänskligt groteska. Det förklarar också att ni inte sätter in bilder på er själva.

Att *Banjo-Kazooie* är likt *Super Mario 64* kan ju ingen protestera mot. Sätten att styra är nästan identiska, Mario samlar stjärnor, Banjo och Kazooie samlar pusselbitar, och så vidare. Men ni tycker väl inte att banorna i *Banjo-Kazooie* är för lika dem i *Super Mario 64*? Spökhus, öknar och snölandskap har ju förekommit i plattformsspel sedan många år tillbaka. Jag tycker att det markbrytande och innovativa i *Super Mario 64* jämnar ut sig med förbättringarna i *Banjo-Kazooie* och därför är de i min mening lika bra.

Jag väntar med spänning på *Banjo-Tooie*.

Snorkel

Vi tycker att Banjo-Kazooie saknar nytänkande och att karaktärernas jargong och spelets musik är lite väl påfrestande. Men vi tycker också att spelet är otroligt välgjort och underhållande, annars hade vi aldrig gett det ett så högt betyg som 92.

SP

Imponerad

Återigen måste jag få berömma Toblas. Den här gången gäller det hans reportage om Tokyo. På något, nästan magiskt vis, lyckas han förmedla känslan av hur det är i Tokyo (tror jag i alla fall – jag har aldrig varit där) samtidigt som han låter oss lära känna honom lite bättre.

Jag är full av beundran.

Johan Eriksson

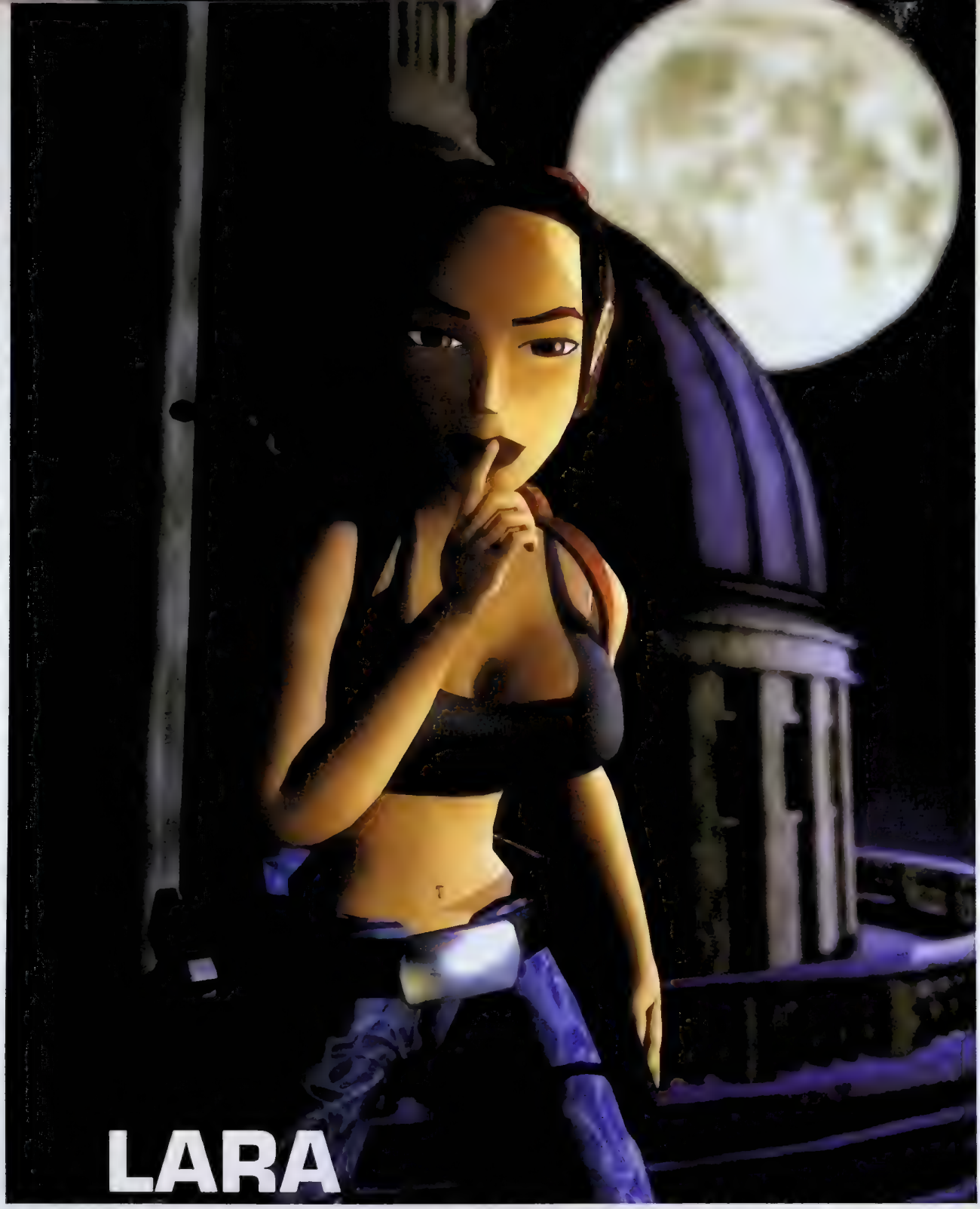
Beröm

Jag måste bara säga att artikeln "Tokyo – TV-spelens huvudstad" är det bästa jag har läst sedan Lovisas "Perfekt konstgjord verklighet".

Stnker

TUROK 2 SEEDS OF EVIL©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK ® & © 1998 GMFC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. One Acclaim Plaza, Glen Cove, NY 11542-2777. All other trademarks and logos are the properties of their respective owners.

HYPE



LARA SMIDER FRAMTIDSPLANER

CORE HAR AVSLÖJAT att *Tomb Raider 3* bara är ytterligare ett Lara-äventyr och inte riktigt det banbrytande spel som man egentligen hade velat producera. Därför är ett fjärde spel i serien redan under utveckling, fast det blir förmodligen inte till PlayStation.

– Vårt avtal med Sony tar slut den 1 januari år 2000, förklarar Cores chef Jeremy Smith. Vi har fortfarande en bra relation till Sony, men vi har även en bra relation till Nintendo och Sega.

Mer än så vill han inte avslöja ännu. Säkert är dock att nästa generations Lara Croft-spel knappast kommer att släppas före år 2000 och efter milleniumskiftet står alltså alla dörrar öppna. Dessutom har Core börjat att producera Nintendo 64-spel och Dreamcast är ett format som de redan har visat stort intresse för. Eller som Jeremy Smith själv utrycker det:

– Vi kan inte utesluta Nintendo och vi vore naiva om vi ignorerade Sega. Det kan vi bara inte göra.

POKÉMON INVADERAR USA

Nästan tio miljoner spel har redan sålts i Japan. Nu invaderar fickmonstret Pikachu och alla hans *Pokémon*-vänner USA. På Kentucky Fried Chickens alla restauranger kommer leksaker att medfölja speciella måltider, ungefär på samma sätt som Disney marknadsför sina figurer på McDonald's, och i september börjar den tecknade serien att sändas på ett hundratal TV-stationer över hela landet. Någon månad senare börjar Hasbro att sälja dockor och andra leksaker baserade på *Pokémon*-karaktärerna och samtidigt släpps även den Tamagotchi-liknande Pikachu-nyckelringen. Och så spelet förstås. Det höll vi nästan på att glömma…

NAMCOS NYA

PlayStations stöttepelare Namco har tillkännagivit sina planer för det kommande halvåret. Gamla favoriter blandas med helt nya spel som Namco hoppas ska ta PlayStation-ägarna med storm.

Mest efterlängtad bland de nya titlarna är *Ridge Racer Type 4* som traditionsenligt släpps i Japan den 3 december och i Europa till våren. Spelet sägs vara influerat av *Gran Turismo* och innehåller åtta nya banor och omkring 300 bilar.

Två andra, dock inte lika efterlängtade, uppföljare är *Ace Combat 3* och *Smash Court Tennis 2*.

I samband med att *Tales of Destiny* släpps i USA kommer även föregångaren *Tales of Phantasia* att släppas till PlayStation. Den nya versionen är dock ingen simpel konvertering utan innehåller nya bakgrunder och mellansekvenser. Namco hälsar dessutom att ett helt nytt action-RPG är under produktion, men titel och releasedatum förblir hemliga.

Andra nyheter är det *Tamagotchi*-inspirerade simulatorspelet *Quiz My Angel*, pusselspelet *Konsodate Quiz*, nostalgitrippen *Namco Anthology 2*, samt två nya ännu namnlösa shoot 'em up-spel, varav ett är kompatibelt med GunCon.

HYPE

EA expanderar

I de flesta lukrativa branscher strävar flera företag mot världsdominans. Och att de mindre hela tiden köps upp av de större är ett faktum. Som bekant har Virgin Interactive haft finansiella problem under en längre tid och nu har Electronic Arts köpt hela koncernen för dryga 980 miljoner kronor. I köpet ingick även de amerikanska strategimästarna Westwood, Virgins utvecklingsstudio i Kalifornien med 40 anställda samt rättigheterna till samtliga Virgin-titlar som är under produktion.

Fatalities på Dreamcast

Mortal Kombat-serien har släppts till de flesta konsoler på marknaden och nu är det bekräftat att *Mortal Kombat 4* även kommer till Segas Dreamcast. Den nya specialversion som Eurocom håller på att utveckla kommer att innehålla en hel del nya finesser och grafiken blir bättre än i något tidigare *Mortal Kombat*-spel. Någon 3D-version av *Cyrax* har vi dock inte hört någonting om.

Paperboy nu i tre dimensioner

High Voltage Software har hakat på nostalgitrenden. De håller just nu på att göra en Nintendo 64-version av *Paperboy*. Precis som i originalversionen får spelaren ta på sig rollen som ett tidningsbud som måste skaffa prenumeranter i ett bostadsområden genom att dela ut tidningar i tid.

Team 17 gör spel till Dreamcast

Team 17, kända för *Worms*-serien, avslöjar att de tänker utveckla spel till Dreamcast. De har för närvarande [illegible] titlar under produktion och många av dessa kommer att släppas till Segas nya konsol.

– Vi är glada över att vara inblandade i Dreamcast [illegible] da det har [illegible] utvecklingsmöjligheter [illegible] ECTS 1998 [illegible]

MODERIKTIG UPPFÖLJARE

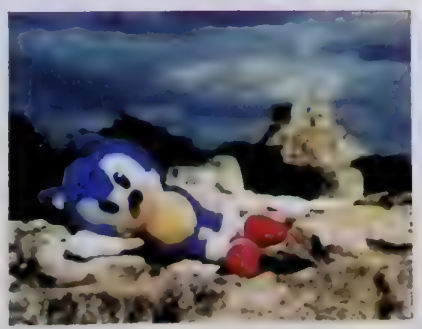
Det blir en uppföljare till Psygnosis *Blade Runner*-inspirerade helikopterspel *G-Police*. I mitten av nästa sommar beräknar Psygnosis att vara färdiga med det nya spelet, som kommer att heta *G-Police: Weapons of Justice*. Förutom bättre grafik och nya banor utlovas tre helt nya fordon. Ett av dem kommer att vara ett markbaserat attackfordon, och ett kommer att kunna flyga högre och snabbare än någon av de två helikoptrarna som fanns med i *G-Police*. Dessutom kommer *G-Police: Weapons of Justice* att innehålla totalt 25 vapen istället för originalets elva.

Vidare tänker Psygnosis fortsätta samarbetet med Diesel, som har lovat att designa en specialkollektion med kläder som ska pryda karaktärerna i det nya spelet. Kläderna kommer även att produceras på riktigt, så att alla får chansen att klä sig lika snyggt som riktiga G-poliser.

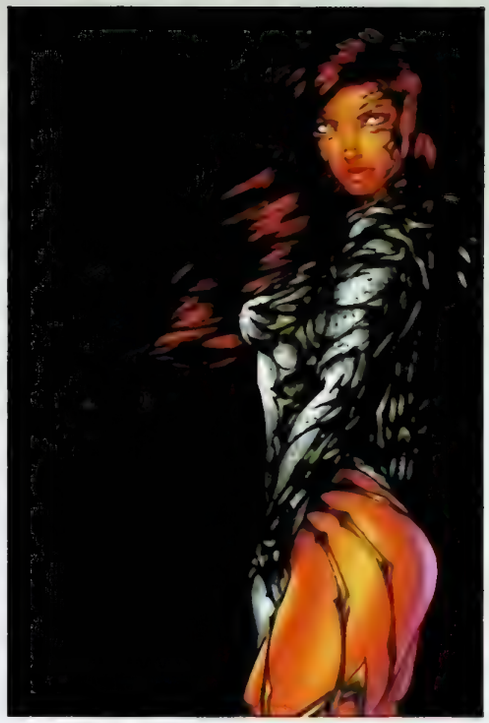
SONIC I SYDAMERIKA

Snart är Segas Sonic Team färdiga med *Sonic Adventure* till Dreamcast, som blir det första riktiga *Sonic*-spelet på många år. Arbetet påbörjades dock redan hösten 1996, då hela gänget åkte till Sydamerika för att hämta inspiration till det nya spelet. Som inspirationskällor använde Yuji Nakas team bland annat Andernas historiska ruiner och djupa skogar.

Exakt vad besöket har tillfört *Sonic Adventure* får vi veta när Sonic Team premiärvisar det nya spelet i Tokyo. I väntan på reportaget därifrån får ni hålla till godo med några semesterbilder.



SARA UTMANAR LARA



Snart får Lara Croft konkurrens av en annan virtuell amazonkvinna. Core har nämligen börjat arbeta på ett nytt spel med seriehjältinnan Witchblade i huvudrollen. Witchblade, som egentligen heter Sara Pezzini, är en polis i New York som kommit över en utomjordisk handske med övernaturliga krafter. Bara en kvinna i varje generation kan använda sig av handskens otroliga kraft, och handsken själv väljer vilken kvinna det blir...

Serien Witchblade ges ut av Top Cow Comics och på Core tycker man att Sara Pezzini lämpar sig utmärkt för att föra vidare *Tomb Raider*-traditionen. *Witchblade* kommer att vara ett helt nytt spel, fast i samma anda som *Tomb Raider*-spelen. Sara Pezzinis rörelsemönster kommer dock att vara ett helt annat än Laras, så på Core ska man ägna större delen av nästa år åt att finslipa hennes förmågor. *Witchblade* förväntas vara färdigt någon gång under 1999.

SPÖKEN BYTER FORMAT

Utan att ge någon riktig förklaring har Capcom skjutit upp sina två första *Generations*-samlingar på obestämd framtid. Därmed utgår bland annat de tre *Ghosts 'n Goblins*-spelen som skulle återupplivas på PlayStation. Fans av den klassiska serien kan dock glädja sig åt att Capcom arbetar med en helt ny del till Nintendo 64, som förväntas bli deras andra titel till formatet. Det nya spelet har fortfarande ingen titel men har varit under produktion sedan två år tillbaka och blir definitivt helt tredimensionellt.

SPACE INVADERS FÅR NYTT LIV

1978 kom de första *Space Invaders*-maskinerna till japanska och amerikanska arkadhallar. 20 år senare är det nu dags för Taitos revolutionerande titel att återvända till spelvärlden. Det är Activision som har köpt licensen till *Space Invaders* och de planerar att uppgradera det klassiska spelet med 3D-grafik, interaktiva banor och antagligen även möjligheter för flera personer att spela samtidigt. Om sitt nya projekt, som släpps till PlayStation och Nintendo 64, berättar Activisions Robert Kotick:

– Genom att förnya denna klassiker med den senaste tekniken och explosiv grafik, men samtidigt behålla originalets känsla, tror vi att *Space Invaders* kommer att tilltala de som en gång spelade det varje dag efter skolan, såväl som en helt ny generation av spelare.

HYPE

Fighting Force förbättras

Core lyckades inte speciellt bra med sitt actionspel *Fighting Force* och tanker göra uppföljaren till någonting helt annorlunda.

– *Fighting Force II* är nygjort från grunden och det ser ut att bli mycket bra, övertygar Adrian Smith på Core.

Det nya spelet kommer att likna originalet till viss del, men Core har bland annat lånat idéer från *Goldeneye 007* för att förbättra konceptet.

D2 blev nästan D64

D2 blir ett av de första spelen till Dreamcast, men var ett tag på väg att släppas till Nintendo 64.

– När Matsushitas konsolprojekt M2 lades ned var vi på väg att börja utveckla *D2* till N64, förklarar spelets producent Kenji Eno. Men konsolens ställning i Japan var inte tillräckligt bra just då, så vi väntade helt enkelt ut Sega.

First Samurai tar till nävarna igen

Vivid Image planerar att återuppliva sin gamla klassiker *First Samurai* till Nintendo 64. Det nya spelet kommer att likna *Tomb Raider* till viss del, men istället för att skjuta ned fiender på avstånd kommer spelaren att få slåss med händerna i traditionell *Tekken*-stil.

Från spel som *Street Racer* har Vivid Image stor erfarenhet av flerspelarfunktioner och de planerar att ge sitt nya *First Samurai*-spel ett Multiplayer Mode med nytänkande inslag. Med *S.C.A.R.S.* visade Vivid Image att de klarar att hantera avancerad grafik och smidig programmering, så det nya spelet har potential.

I väntan på bättre prestanda

Turok 2: Seeds of Evil kommer att bli lika stort som *Legend of Zelda – Ocarina of Time*. När det släpps i början av november blir det därmed det första Nintendo 64-spelet som ligger på tunga 512 megabit. Spelet kommer även att vara kompatibelt med den planerade RAM-uppgraderingen som Nintendo planerar att introducera i samband med 64DD och med hjälp av den expanderade minneskapaciteten erbjuda högupplöst grafik.

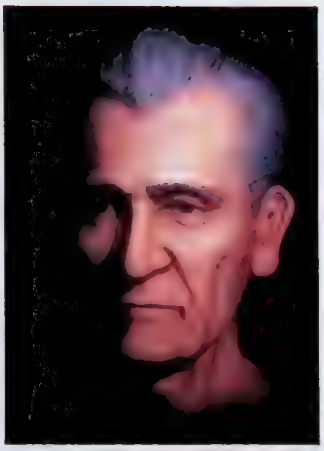
HYPE

COMMAND & CONQUER PÅ BIO

Westwood gör en biofilm av strategispelet *Command & Conquer*. Det amerikanska spelföretaget letar för närvarande efter en produktionspartner i Hollywood, men det finns även en chans att de producerar långfilmen helt själva. Som väntat kommer handlingen att utspelas i en mörk och dyster framtid, där två stormakter kämpar för herravälde på jorden.

– Tack vare *Command & Conquer*-seriens enorma popularitet och andra speltitlars framgångar i filmvärlden tror vi att även vår film har stor potential, säger producenten Donny Miele.

Exakt vilka andra spelbaserade filmer hon syftar på är ännu oklart.



SQUARE ANIMERAR FILM

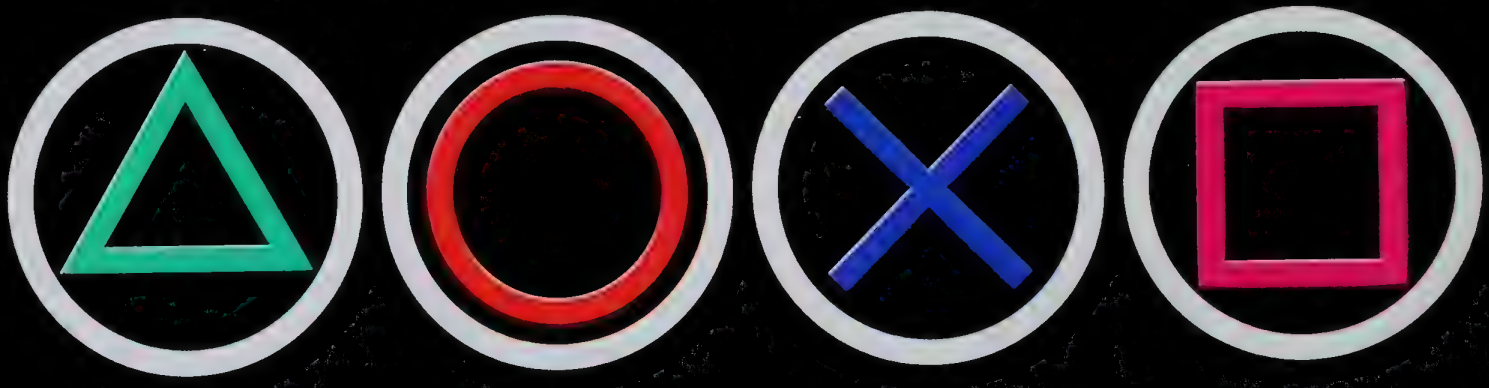
Att Square arbetar med en datoranimerad långfilm är ingen hemlighet men först nu har de visat prov på den detaljrikedom som kommer att finnas i filmen. De bilder som har visats upp är visserligen bara tidiga demonstrationer men säkra källor hävdar att karaktärerna och miljöerna i filmen är minst lika detaljerade.

PROBOTECTOR 64

Konamis klassiska shoot 'em up *Contra*, som i Europa döptes om till *Probotector*, finns redan till NES, Super NES, Mega Drive, Saturn och PlayStation. Och nu har Konami bekräftat att de även utvecklar en Nintendo 64-version, som går under arbetsnamnet *Contra Spirits 64*. Det nya spelet kommer att likna de klassiska föregångarna i stil och upplägg, men med ny 3D-grafik blir det ändå ett helt nytt spel. Banorna kommer att vara linjära, precis som i de tidigare delarna, men med ett antal nya kameraperspektiv ska spelkänslan bli annorlunda. I övrigt lovar Konami att *Contra Spirits 64* ska innehålla minst lika många brutala vapen och utomjordingar som Super NES-spelet.

Till alla *Contra*-fans stora glädje har amerikanska Apaloosa, som förstörde hela originalkonceptet i sina båda PlayStation-spel, ingenting med Nintendo 64-spelet att göra. *Contra Spirits 64* produceras i Osaka av ett rutinerat Konami-team som gör sitt bästa för att spelet ska bli i klass med de första delarna.

TOTAL



KONTROLL

Svenska PlayStation Magasinet

Med CD varje månad

PRENUMERERA! RING 08-672 03 33 DYGNET RUNT!

FÖRSPEL

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Gremlin
UTVECKLARE ——— DMA
SPELTYP ——— Action

Body Harvest

I *Body Harvest* har människans existens en enkel förklaring; det är utomjordingar som har planterat oss på jorden som föda. Och nu har de kommit tillbaka för att skörda.

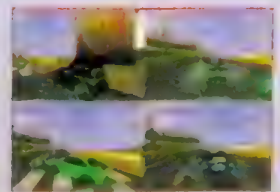
Handlingen i *Body Harvest* tar sin början år 2050. På den lilla rymdstationen Omega arbetar de sista överlevande människorna på en tidsmaskin som ska kunna skicka en man bakåt i tiden för att jaga bort utomjordingarna innan de hinner sätta gaffeln i den mänskliga rasen. Adam Drake heter den utvalde hjälten och i rollen som honom ska man färdas till fem olika tidsepoker för att ta itu med utomjordingarna.

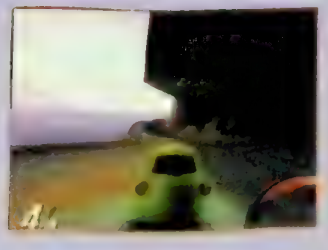
Givetvis vankas det en hel del skjutande, men *Body Harvest* är mycket mer än så. Spelupplägget är en unik blandning mellan olika stilar och under spelets gång får man köra runt i över 60 olika fordon, utforska stora områden, undersöka föremål och ta kål på utomjordingar. Tanken är att *Body Harvest* ska vara ett omfattande äventyr som spelaren verkligen kan leva sig in i, inte bara ett billigt shoot 'em up på ett klassiskt och uttjatat tema.

Samtidigt vill utvecklarna på DMA att *Body Harvest* ska ha lite av den svulstiga science fiction-känsla som filmer ofta hade på femtiotalet, samma känsla som Tim Burton återskapade i *Mars Attacks!* Därför är musiken och ljudeffekterna nästan klichémässigt överdrivna och samma sak gäller bitvis för den tredimensionella grafiken. *Body Harvest* är ett av de mest nyskapande och intressanta spel som har producerats på länge, och till Sverige kommer det i november.

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Kemco
UTVECKLARE ——— Snowblind
SPELTYP ——— Racing

Top Gear Overdrive





I uppföljaren till *Top Gear Rally* har man gått tillbaka till det ursprungliga *Top Gear*-konceptet från Super NES:ens dagar. Vi snackar alltså hårdkokt arkadkänsla med attityd.

Det som gjorde *Top Gear Rally* från Boss Game Studios till ett hyfsat spel var realistisk kontroll och grafik. Men nu har Nintendo 64-debutanterna på Snowblind tagit över och upptoljaren ser väldigt annorlunda ut. I *Top Gear Overdrive* är det framförallt fusk och fula knep som gäller.

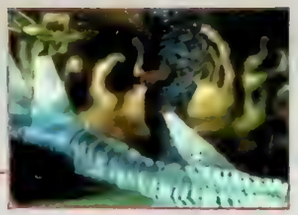
Känslan i *Top Gear Overdrive* är mycket mer arkadbetonad än i föregångaren. Nu kan föraren till exempel ta en genväg för att komma om en motståndare, eller spruta ut olja på vägen så att de andra bilarna halkar av. Banorna är mer varierade än sist och de är dessutom belamrade med olika föremål som utgör hinder för bilarna. *Top Gear Overdrive* är kort sagt ett rörligare spel än sin föregångare.

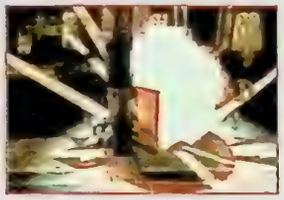
Det finns åtta olika bilar att välja mellan, allt från den tunga Detroit V8 till den lilla Volkswagen Bubbla-kopian. För att komma vidare i spelet räcker det inte längre med bra placeringar, man måste även tjäna ihop pengar för att köpa bättre bilar och utrustning till dessa.

Precis som föregångaren har *Top Gear Overdrive* stöd för Rumble Pak, föränderliga årstider och många olika väderförhållanden som påverkar spelet. Nu finns det även tre olika typer av regn, från duggregn till monsun. Möjligheten för flera spelare att delta samtidigt har förbättrats kraftigt. Dels är tvåspelarmöjligheten starkt förbättrad, och man kan dessutom spela med fyra deltagare samtidigt. Allt tyder på att *Top Gear* Overdrive är precis det många hade hoppats att *Top Gear Rally* skulle vara, och de som gillade den gamla *Top Gear*-serien på Super NES gör rätt i att hålla ögonen öppna när spelet släpps mot slutet av året.

FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Interplay
UTVECKLARE ——— Shiny
SPELTYP ——— Plattform

Wild 9



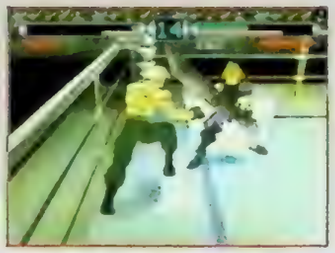


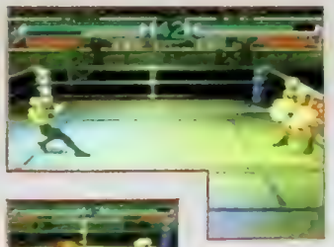
Hjärnan bakom *Wild 9* heter Dave Perry, som även är upphovsman till *Earthworm Jim*, *MDK* och *Messiah*. Nu försöker han återigen att förnya plattformsgenren.

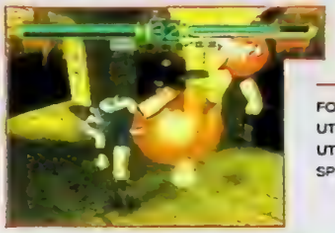
Wild 9 är en titel som har svävat runt i ryktesvärlden ända sedan ett par år tillbaka, men nu har Shiny äntligen fått ordning på sina utvecklare och i höst släpps spelet. *Wild 9* är i grund och botten ett konventionellt plattformsspel, men utvecklarna på Shiny har ändå försökt att vara nyskapande. Därför har de stoppat in några ovanliga element i spelet och piffat upp grafiken för att få den att se tredimensionell ut, på samma sätt som man gjorde med *Klonoa* och *Pandemonium*.

Huvudpersonen i *Wild 9* heter Wex och med hjälp av åtta kufiska karaktärer måste han rädda en främmande värld från dess onde ledare Karn. Tillsammans har de nio vildarna en hel uppsjö av vapen och taktiker att ta till mot fienden, och det är i dessa spelets styrka ligger. För att klara *Wild 9* tvingas spelaren alltså tänka lite annorlunda än vanligt i plattformssammanhang. Dessutom innehåller spelet sekvenser som bryter av mot det vanliga plattformshoppandet.

Wild 9 är ett varierat plattformsspel med många oväntade ingredienser som vi recenserar redan i nästa nummer.







FORMAT ——— PlayStation
UTGIVARE ——— Square
UTVECKLARE ——— Dream Factory
SPELTYP ——— Beat 'em up

Ehrgeiz

Många spelföretag skryter med att deras beat 'em up-spel är tredimensionella, men få lever upp till det. I *Ehrgeiz* utnyttjar Dream Factory den tredje dimensionen bättre än vad någon annan tidigare har gjort.

Ehrgeiz är resultatet av ett samarbete mellan Square, Namco och mindre kända Dream Factory, som även ligger bakom Squares båda *Tobal*-spel. I *Ehrgeiz* finns karaktärer från ett par av företagens andra spel, däribland Cloud från *Final Fantasy* och Chuji från *Tobal 2*. Spelet innehåller även nya karaktärer vars rörelsemönster och specialattacker är hämtade från *Tobal*-serien.

Det mest intressanta med *Ehrgeiz* är hur de tredimensionella miljöerna utnyttjas. Nivåerna har komplicerade strukturer, ofta med flera olika våningar, där spelaren kan röra sig helt fritt. Dessutom är arenorna fyllda med olika föremål som kan användas under striderna, allt för att göra *Ehrgeiz* till ett mer varierat beat 'em up än samtliga sina konkurrenter. Kamerahanteringen fungerar inte riktigt så som vi är vana vid i den här typen av spel. Kameran följer nämligen inte med karaktärerna som i till exempel *Tekken 3* eller *Tobal 2*, vilket gör att *Ehrgeiz* kräver en hel del träning innan man kommer underfund med det. Denna arkadkonvertering ska vara färdig i december, men det är ännu oklart om och i så fall när spelet kommer till Sverige.

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Capcom
UTVECKLARE ——— Capcom
SPELTYP ——— Pussel

Tetris Featuring Mickey Mouse

Vad har Musse Pigg och *Tetris* med varandra att göra? Hittills ingenting, men snart tänker Capcom ändra på den saken.

Vissa koncept är perfekta i grunden och bör inte ändras på. Ändå har Alexey Pajitnovs klassiker *Tetris* tvingats att genomgå diverse mer eller mindre lyckade uppgraderingar som till exempel *Super Tetris* och *Tetrisphere*. Den senaste i raden av underliga ommodelleringar heter alltså *Tetris featuring Mickey Mouse* och produceras av Capcom. Exakt vad Musse, Mimmi, Kalle och Långben kommer att tillföra pusselklassikern är dock ännu oklart.

Lite förvånansvärt är det kanske att det är just ett pusselspel som blir Capcoms första titel till Nintendo 64. Tidigare har Capcom alltid varit tidigt ute med att släppa spel till Nintendos nya konsoler och titlar som *Street Fighter II* och *Super Ghouls 'n Ghosts* blev otroligt framgångsrika till Super NES. Lyckligtvis tyder mycket på att 64bits-versioner av dessa två spel är på väg, men ännu har Capcom inte velat göra några officiella uttalanden, mer än att de har flera stora Nintendo 64-projekt under utveckling. I väntan på dem får vi hålla till godo med *Tetris featuring Mickey Mouse*.

Nintendo 64
Acclaim
Probe
Racing

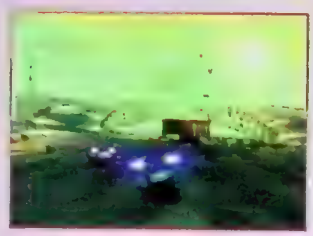
Extreme G2

När *Extreme G* slapptes hade det inga riktiga konkurrenter på Nintendo 64. Men nu står både *Wipeout 64* och *F-Zero X* i startgroparna, så *Extreme G2* måste verkligen vara av högsta klass för att ha en chans.

Extreme G blev aldrig riktigt den stora succe som Acclaim hade hoppats på, även innan releasen av uppföljaren fyrar de guld och gröna skogar. Det svindlande motorcykelspelet har nu blivit snyggare och bättre och kampen mellan de futuristiska racingspelen till Nintendo 64 tätnar. Tack vare att Extreme G2 är 128 megabit, och därmed dubbelt så stort som originalet, har Probe lyckats att få med brand annat 16 olika motorcyklar och 35 banor som kan köras både på natten och på dagen. Vidare sommer det att finnas en mängd genvägar som bara kan nås om man använder kraftfulla vapen på speciella ställen på banorna, och vapensystemet har gjorts om totalt för att skapa en mer varierad och användbar arsenal med nya minor och missiler.

Ett av de stora irritationsmomenten i *Extreme G* var den suddiga grafiken, något som många spel till Nintendo 64 fortfarande lider av. Detta är något som Probe verkligen har försökt att få bukt med, bitvis med hjälp av helt nya tekniker för att lägga texturer i bakgrunderna. I övrigt är grafiken späckad med raffinerade ljuseffekter och andra finesser som inger den rätta futuristiska känslan.

Acclaim har verkligen satsat på att göra *Extreme G2* till ett mycket bättre spel än vad föregångaren var och det måste de för att kunna hänga med nu när *Wipeout 64* och *F-Zero X* släpps. Innan årets slut får vi se hur väl Acclaim har lyckats med sina ambitioner.



Saturn
Sega
Sega
Äventyr

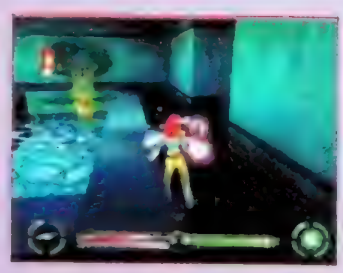
Deep Fear

För de Saturn-ägare som inte längre orkar vänta på en konvertering av *Resident Evil 2* kommer nu Sega med en smaskig överraskning.

Under ytan lurar hemska faror i den hemliga basen Big Table. Ett UFO har störtat i havet och nu muteras forskare och militärer på löpande band. Som före detta Navy Seal officeraren John Mayor blir det ens uppgift att ta itu med de hemska problemen, som bara blir värre och värre ju längre in i spelet man kommer.

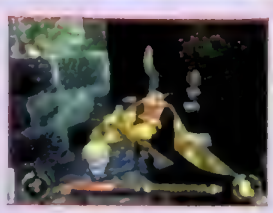
Med ett antal olika vapen som Glock pistoler och en MP 5 Submachine Gun ska mängder av muterade människor och monster skjutas i snabbatar i actionsekvenser som påminner starkt om dem i *Resident Evil*-spelen. För att *Deep Fear* inte enbart ska gå ut på att skjuta monster har Sega arbetat hårt med handlingen och en hel del problemlösning har även lagts in i spelet. I *Deep Fear* går dessutom allting på tid, eftersom syret i den hemliga militärbasen är begränsat.

Om Sega hade slappt *Deep Fear* för något år sedan kanske Saturns öde hade sett lite annorlunda ut, för detta är utan tvekan en värdig utmanare till *Resident Evil*. Nu är det inte säkert att spelet ens översätts till engelska.



Nintendo 64/PlayStation
Psygnosis
Psygnosis
Action

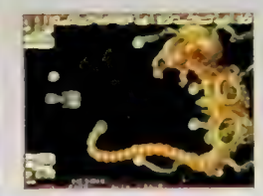
O.D.T.

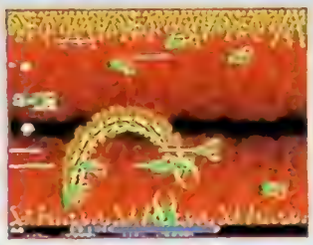


PlayStation-versionen är snart färdig och släpps redan i oktober. Det dröjer dock ytterligare några månader innan *O.D.T.* kommer till Nintendo 64, men vi har redan de första bilderna.

Vid en första anblick påminner *O.D.T.* starkt om både *Tomb Raider* och *Resident Evil*, men innehållet är något annorlunda. Spelaren har att välja mellan fyra olika karaktärer, en trollkarl, en kvinnlig krigare, en soldat och en legosoldat. Varje karaktär har sina egna speciella kunskaper och egenskaper och därför blir *O.D.T.* ett mycket varierat spel. Vissa situationer i spelet kan till exempel bara hanteras av en trollkarl, så med de andra karaktärerna gör man bäst i att undvika den situationen.

Miljöerna i spelet består främst av mörka gångar och underjordiska utrymmen som står helt öppna för fri utforskning. Allt gestaltas med hjälp av en avancerad 3D-motor och banorna blir levande tack vare de ljuseffekter och andra specialeffekter som Psygnosis har visat sig vara så bra på. Med åtta nivåer uppdelade på sju banor var är *O.D.T.* ett stort spel och fiendernas beteenden har programmerats för att tvinga spelaren att tänka till lite under striderna.





FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Irem
SPELTYP — Shoot 'em up

R-Types

Ett mer klassiskt shoot 'em up än R-Type får man leta efter. Spelet har konverterats till så gott som alla format och nu kommer det äntligen även till PlayStation.

R-Type finns redan till Master System, NES, Game Boy och otaliga datorformat. Nu kommer det alltså äntligen till PlayStation och som plåster på såren för att det tagit så lång tid får vi två spel på samma skiva. *R-Types* innehåller nämligen både originalet *R-Type* och dess uppföljare *R-Type 2*. Dessa har konverterats med stor precision och tack vare PlayStations processorkraft är resultatet inte långt från arkadversionerna.

Företaget som skapade *R-Type*, Irem, försvann under några år för att tillverka digitala storbildsskärmar, men nu är de tillbaka i spelvärlden igen och de håller för närvarande även på med utvecklingen av helt nya *R-Type Delta* till PlayStation. På skivan som innehåller *R-Types* finns en rullande demo av detta nya spel och även en databas med bilder och information om utvecklingen av *R-Type* och dess historia. Den som gillar *R-Type* gör alltså rätt i att ta en ordentlig titt på *R-Types* när det släpps i Sverige under hösten.

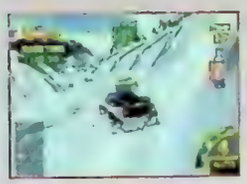
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Sport

Libero Grande

Fotbolls-VM är slut för länge sedan och fotbollshysterin har lagt sig. Men det hindrar inte Namco från att släppa en PlayStation-konvertering av arkadspelet *Libero Grande*.

I Japan har man en något annorlunda syn på fotbollsspel än vad vi har här i väst. Det har producerats många japanska fotbollsspel som har varit alltför underliga för att gå hem i övriga världen. Kanske tillhör även *Libero Grande* den skaran.

Det som skiljer *Libero Grande* från andra spel är att spelaren kan betrakta matcherna ur spelarens perspektiv. Den metoden har testats i andra sportspel, som till exempel *NHL '97*, men oftast med mindre lyckade resultat. Med det perspektivet är det ju ofta väldigt svårt att hålla reda på vilket håll man är vänd åt, men Namco har försökt att lösa det problemet genom att placera en stor pil vid spelarens fötter. Spelaren kan bitvis kontrollera sina medspelare så att det blir möjligt att lägga upp ett bra spel och en liten radar i skärmens överkant visar vilka lagmedlemmar som är vilka. *Libero Grande* har redan haft hyfsade framgångar som arkadspel, men frågan är om det blir lika populärt som konsolspel



FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Avalanche
SPELTYP — Racing

Off-Road Challenge

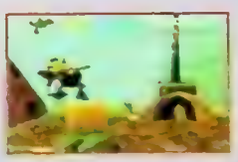
Det råder ingen tvekan om att Midway är världsmästare på att återanvända gamla spelmotorer till nya medelmåttiga spel. Med *Off-Road Challenge* har de gjort det igen.

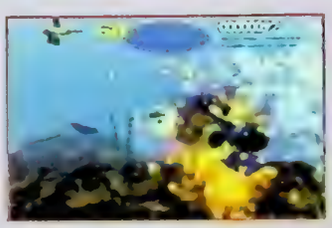
Off-Road Challenge började sina dagar som ett tämligen mediokert arkadspel, precis som de flesta andra racingspel från Midway. Men ändå tyckte man att en konsolversion av spelet vore på sin plats och Avalanche Software fick uppdraget att konvertera *Off-Road Challenge* till Nintendo 64.

Tyvärr leder arkadkonverteringar sällan till att ett spel blir särskilt mycket bättre. Det finns sex banor att köra på, alla på amerikansk mark, och åtta olika fordon att välja mellan. Tanken är att *Off-Road Challenge* ska vara ett stökigt racingspel med stora monstertruckar och buggy-bilar, men i själva verket är det inte alls stor skillnad mellan *Off-Road Challenge* och de föga uppskattade *Cruis 'n*-spelen. Den som gillar Midways tidigare racingspel bör dock ta en titt på *Off-Road Challenge*, som släpps i slutet av oktober.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — UBI Soft
UTVECKLARE — Argonaut
SPELTYP — Shoot 'em up

Buck Bumble





Från personerna som tillsammans med Nintendo skapade klassiska *Starwing* kommer detta tokiga shoot 'em up med tusenfotingar istället för kanontorn och explosiva trollsländor som fiender.

Buck Bumble kanske ser barnsligt ut på ytan, men innehållet är inget för småbarn. När Argonaut visade den första versionen av spelet för Nintendo fick de höra att spelet var för svårt, varpå de tvingades att lägga till ett träningsuppdrag. Men nu är *Buck Bumble* äntligen färdigt och i vinter släpps det i Sverige.

Buck Bumble påminner en hel del om gamla *Starwing* till Super NES. I den krigshärjade insektsvärlden finns mängder av olika fiender att skjuta, och luftstriderna är tämligen avancerade. Världen som *Buck Bumble* lever i står helt öppen för fritt utforskande och under de 19 uppdragen måste man lösa både logiska och mer actionbetonade problem.

Argonauts främsta ambition har varit att skapa ett fartfyllt luftstridsspel där spelaren måste vara både en god skytt och en snabbtänkt pilot. Bonusinslag som Deathmatch för två spelare och ett något underligt fotbollsspel är tänkta att förhoja spelglädjen ytterligare.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Virgin
UTVECKLARE — Crimson
SPELTYP — Sport

Viva Football

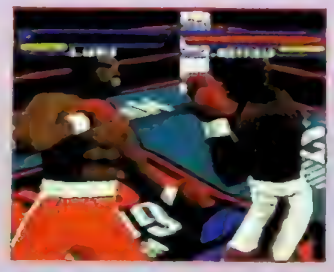
Med *Viva Football* försöker Virgin framhäva fotbollens enkla charm genom att prioritera lättillgänglig spelbarhet framför avancerad grafik.

De flesta utvecklare som gör fotbollsspel till PlayStation idag försöker att ge sina produkter en så hög grad av realism som möjligt. Detta tyvärr ofta på bekostnad av dålig spelbarhet. Men Virgin har valt en annan metod.

Viva Football är kanske inte så mycket att titta på, men desto roligare att spela. Framför allt har Virgin försökt att göra kontrollen enkel och självklar, så att vem som helst kan uppskatta den digitala fotbollens charm. En annan sak som skiljer *Viva Football* från andra fotbollsspel är det stora antal lag och spelare som finns med. Samtliga internationella fotbollslag från 1962 fram till idag finns med i spelet, och dessutom över 300 olika arenor från hela världen. Allt för att spelaren ska kunna återskapa vilket historiskt fotbollsscenario som helst. *Viva Football* kommer förhoppningsvis till Sverige i november.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Sports
UTVECKLARE - Electronic Sports
SPELTYP — Sport

Knockout Kings



Har du någonsin drömt om att ge Muhammad Ali vad han tål? I *Knockout Kings* får du chansen att slå ned världens bästa boxare genom tiderna.

Electronic Arts har länge varit kända för sina välgjorda sportspel och nu har turen alltså kommit till boxning. I *Knockout Kings* finns 38 av världens bästa boxare genom tiderna med. Här hittar vi till exempel namn som Muhammad Ali, Leon Spinks, Floyd Patterson och Jack Dempsey.

I rollen som någon av dessa kan spelaren välja mellan att boxas en snabb match eller uppleva en hel simulerad karriär. Det finns tre olika viktklasser att tävla i på olika svårighetsgrader och givetvis går det även att slåss mot en kompis. Matcherna äger rum i den klassiska arenan Madison Square Garden i New York och Electronic Arts har gjort allt för att den rätta stämningen ska infinna sig.

Aldrig tidigare har ett boxningsspel till PlayStation varit så komplett, och i *Knockout Kings* kan spelaren verkligen leva ut sina boxningsfantasier till fullo. Boxningsintresserade gör rätt att hålla utkik efter det här spelet när det släpps i slutet av oktober.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Accolade
UTVECKLARE — Accolade
SPELTYP — Racing

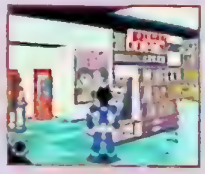
Test Drive 5

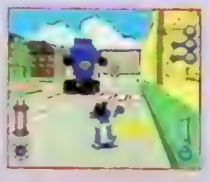
Test Drive-serien har varit med länge nu, men Accolade ger inte upp för det. Den femte versionen innehåller mer än något annat _Test Drive_-spel.

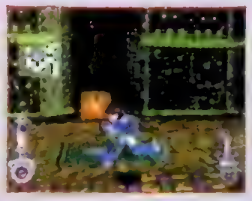
På E3 i Atlanta visade Accolade först upp sitt nya *Test Drive 5* och var med all rätt mycket stolta över spelet. *Test Drive 5* innehåller nämligen 17 banor, fem olika typer av förare och hela 28 bilar att välja mellan. I bilstallet hittar vi klassiker som 1969 års modell av Corvette ZL-1 såväl som 1998 års versioner av Ford Mustang och Dodge Viper. Bilarnas egenskaper kan dessutom ställas in för att passa spelaren. Banorna är långa och detaljerade, och med nattkörning och många olika väderförhållanden blir de mycket varierade.

Förutom de mer traditionella loppen innehåller *Test Drive 5* det mycket intressanta Cop Chase Mode, där spelaren själv får chansen att leka polis och stoppa fartsyndare på de brutalaste sätt. Med delad skärm kan två spelare dessutom tävla mot varandra i antingen dragracing eller vanliga lopp.

För att ge spelaren rätt fartkänsla har Accolade sett till att ge *Test Drive 5* en smidig högupplöst grafik som får allt att se riktigt tjusigt ut. Mer om *Test Drive 5* i nästa nummer.







FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Plattform

Mega Man Legends

Capcoms klassiska *Mega Man*-serie har funnits i över ett decennium nu, men den blåa hjälten hänger fortfarande med. Nu blir han för första gången tredimensionell.

Nu när *Mega Man* för första gången ska ge sig in i polygonernas förlovade land har Capcom valt att göra ett lite annorlunda *Mega Man*-spel. Den här gången är det mer RPG över det hela och kontrollen är betydligt mer mångsidig än i de äldre *Mega Man*-spelen. För att rädda den kända Hidden Legacy-skatten måste *Mega Man* bland annat tala med andra karaktärer och lösa gåtor och pussel.

Givetvis blir det även en hel del action i gammal hederlig *Mega Man*-stil. Bossarna i *Mega Man Legends* är större än någonsin och vapnen fler. Nu har *Mega Man* till och med olika vapen på olika armar, och hans Motion Capture-animerade rörelseschema tillåter mer varierade attacker än förut.

Trots det tredimensionella formatet har Capcom försökt att bibehålla den gamla goda *Mega Man*-stilen, framför allt i grafiken. Det första tredimensionella *Mega Man*-spelet har blivit försenat ett otal gånger men ser nu äntligen ut att vara på väg hit.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Delphine
SPELTYP — Racing

Moto Racer 2

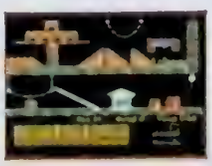
Det första *Moto Racer* var hyfsat, men inte så bra som vi hade hoppats. Nu har Delphine försökt att rätta till felen.

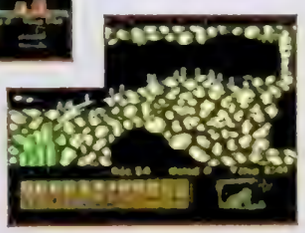
Moto Racer 2 är inte ett helt annorlunda spel än dess föregångare. Delphine har använt samma spelmotor som i *Moto Racer* och utseendet är i princip detsamma. Men de har ändå försökt att göra *Moto Racer 2* till ett mycket bättre spel.

Till att börja med innehåller *Moto Racer 2* en helt ny baneditor, där spelaren kan skapa och spara upp till 56 egna banor på ett enda minneskort. Det finns mängder av olika terrängvariationer att välja mellan och väderförhållanden kan ställas in efter behag. Vidare har man lagt till ett nytt Simulation Mode, som ställer extra höga krav på spelaren.

I övrigt innehåller spelet 30 färdiga banor att tävla på och dessutom ett antal dolda banor som öppnas efterhand. Det finns åtta olika motorcyklar och för att låta spelaren ha lite extra roligt under tävlingarna kan man utföra diverse tricks under hoppen genom att trycka på turboknappen.

Grafiken håller ungefär samma standard som tidigare och på Delphine har man satt 30 bilder per sekund som minsta tillåtna bildhastighet. Precis som i föregångaren kan två spelare tävla mot varandra med delad skärm.





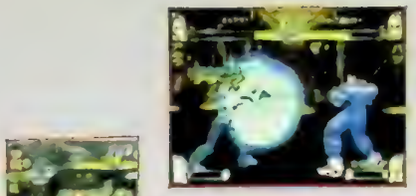
FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Psygnosis
SPELTYP — Pussel

Lemmings

Få spelkoncept har blivit så framgångsrika som *Lemmings*. Alla som någon gång har testat spelet vet hur beroendeframkallande det är och nu är det PlayStation-ägarnas tur att halka dit.

Ingen hade väl någonsin trott att ett gäng grönhåriga lämlar skulle göra sig så populära som de i *Lemmings*. Men sedan det första spelet släpptes för sju år sedan har serien sålts i 3.5 miljoner exemplar och folk har uppenbarligen fortfarande inte tröttnat på deras eviga vandrande över TV-skärmar och monitorer. Nu kommer originalspelet även till PlayStation och då passar Psygnosis på att lägga till uppföljaren *Oh No! More Lemmings* som släpptes några år senare.

Totalt innehåller *Lemmings* till PlayStation fler än 200 huvudvärksalstrande nivåer där lämlarna ska räddas undan sitt slutgiltiga öde. Spelen har inte förbättrats nämnvärt från originalen, men det behövs faktiskt inte. Den solklara spelbarheten är ju genialisk i grundutförandet och med PlayStations smidighet blir det ju knappast sämre. Det bräddfyllda lämmelspelet släpps i november och det lär orsaka lika mycket spelberoende som alltid.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Capcom
UTVECKLARE — Capcom
SPELTYP — Beat 'em up

Rival Schools

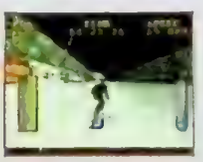
I Capcoms senaste beat 'em up-spel stannar skolungdomarna knappast hemma för att plugga. De går ut på gatan och slåss istället.

Capcom är kanske mest kända för de omåttligt populära spelen i *Street Fighter*-serien. *Rival Schools* är också ett beat 'em up, men detta polygonprojekt skiljer sig ändå markant från vad Capcom har producerat tidigare.

Tanken med *Rival Schools* är att låta olika skolstereotyper mötas i ringen, vilket kan tyckas något underligt. Karaktärerna i *Rival Schools* representerar olika typer av ungdomar man kan tänkas hitta i ett gymnasium eller på ett universitet – den fnittriga skolflickan, den vattenkammade plugghästen och den kaxiga rebelltjejen är några exempel.

Capcom har valt att göra *Rival Schools* i samma stil som *X-Men vs. Street Fighter*, där spelaren får välja två karaktärer som ska samarbeta i ringen på olika sätt. Bland annat kan de utföra specialattacker tillsammans, eller så kan den ena karaktären ge den andra mer energi under en match. Dessutom har flera bonusspel utvecklats enbart för PlayStation-versionen.

Med nya kameravinklar och mer slipad grafik har Capcom undvikit att göra *Rival Schools* till ännu en *Street Fighter*-kopia, och när spelet släpps nästa år kan det istället bli en värdig konkurrent. Om rektorn tillåter slagsmål på lunchrasten förstås.



FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Accolade
UTVECKLARE — Pitbull
SPELTYP — Sport

Big Air

Snart är vintern här igen och det blir dags att plocka fram brädorna igen. För dem som inte orkar ta sig till backen har Accolade ett alternativ.

Big Air är ett extremt spel. Det tycker i alla fall Accolade, som har skaffat sig en hel drös officiella licenser för sitt nya snowboardspel. Dels finns det ett flertal kända brädmärken att välja mellan, som till exempel Palmer, Morrow eller Ride, och dels finns det ett antal riktiga snowboardåkare att tävla mot. Shaun Palmer är givetvis den allra svåraste att rå på i backen.

Men det krävs mer än dyra licenser för att ett snowboardspel ska bli bra och det vet man på Pitbull. I *Big Air* kan man ägna sig åt många sorters tävlingsmoment. Bland annat finns slalom, boardercross och friåkning med i spelet och som tur är även en ordentlig halfpipe-tävling.

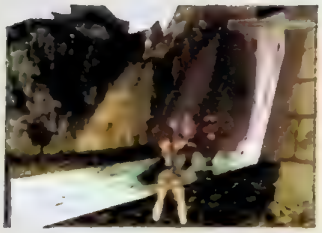
Som bekant finns det ju redan ett antal snowboardspel till PlayStation, så *Big Air* har en hel del konkurrens att tampas med. Hur bra det går för Accolades brädspel får vi se när det släpps i höst.

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Eidos
UTGIVARE ——— Core
UTVECKLARE ——— Äventyr

Äventyr med

Inte helt oväntat kommer *Tomb Raider 3* tidigare än väntat. Frågan är om *The Adventures of Lara* verkligen blir ett nytt äventyr i ordets rätta bemärkelse, eller om det bara blir ytterligare ett äventyr med Lara.

Av Lovisa Lundström



Tomb Raider, spelet som bidrog till att TV-spelen blev mainstream, och Lara Croft, som har fått både fler tjejer och killar att köpa PlayStation, är tillbaka. Frågan är vilka som är gladast. De seriösa spelarna som gillade *Tomb Raider 1* och *2* för dess nyskapande banstruktur, spännande handling och annorlunda upplägg, eller de som mest intresserade sig för de extra kilon polygoner som spelen innehöll? För lika uppgraderad som tvåan var i jämförelse med ettan kan trean omöjligt bli med tanke på hur kort tid som spelutvecklarna på Core har haft på sig den här gången.

Det vore synd om Core slarvade bort sitt anseende på en billig uppföljare. För i längden kommer de att förlora mer än de vinner på det. Det vet Core förstås själva om, och därför kan man väl anta att de har gjort ett sorts kompromiss. En uppföljare helt enkelt. Varken mer eller mindre. För från början var det sagt att *Tomb Raider 3* inte skulle vara färdigt före julen 1999. Och utvecklarna själva säger att de hellre hade väntat och gjort någonting helt nytt. Men eftersom efterfrågan på ett tredje spel är så stor så kommer nu *Tomb Raider 3: The Adventures of Lara*. Och rent bildligt så är det bara färdgodis. I väntan på "nästa generations" *Tomb Raider*. Som ett annat utvecklingsteam redan har börjat att arbeta på. Och det däremot, planeras att bli någonting helt annorlunda.

Från början var det sagt att Tomb Raider 3 inte skulle vara färdigt före julen 1999. Och utvecklarna själva säger att de hellre hade väntat och gjort någonting helt nytt.

Handlingen i *Tomb Raider 3* är äventyrlig liksom de två föregående spelens. Från början var det tänkt att spelet skulle använda en ny motor och ett nytt animeringssystem. Men det har utvecklingsgruppen sparat till "next generation"-projektet. Istället bygger *The Adventures of Lara* på totalt förändrad banstruktur, utseendemässig förbättring och nya fordon.

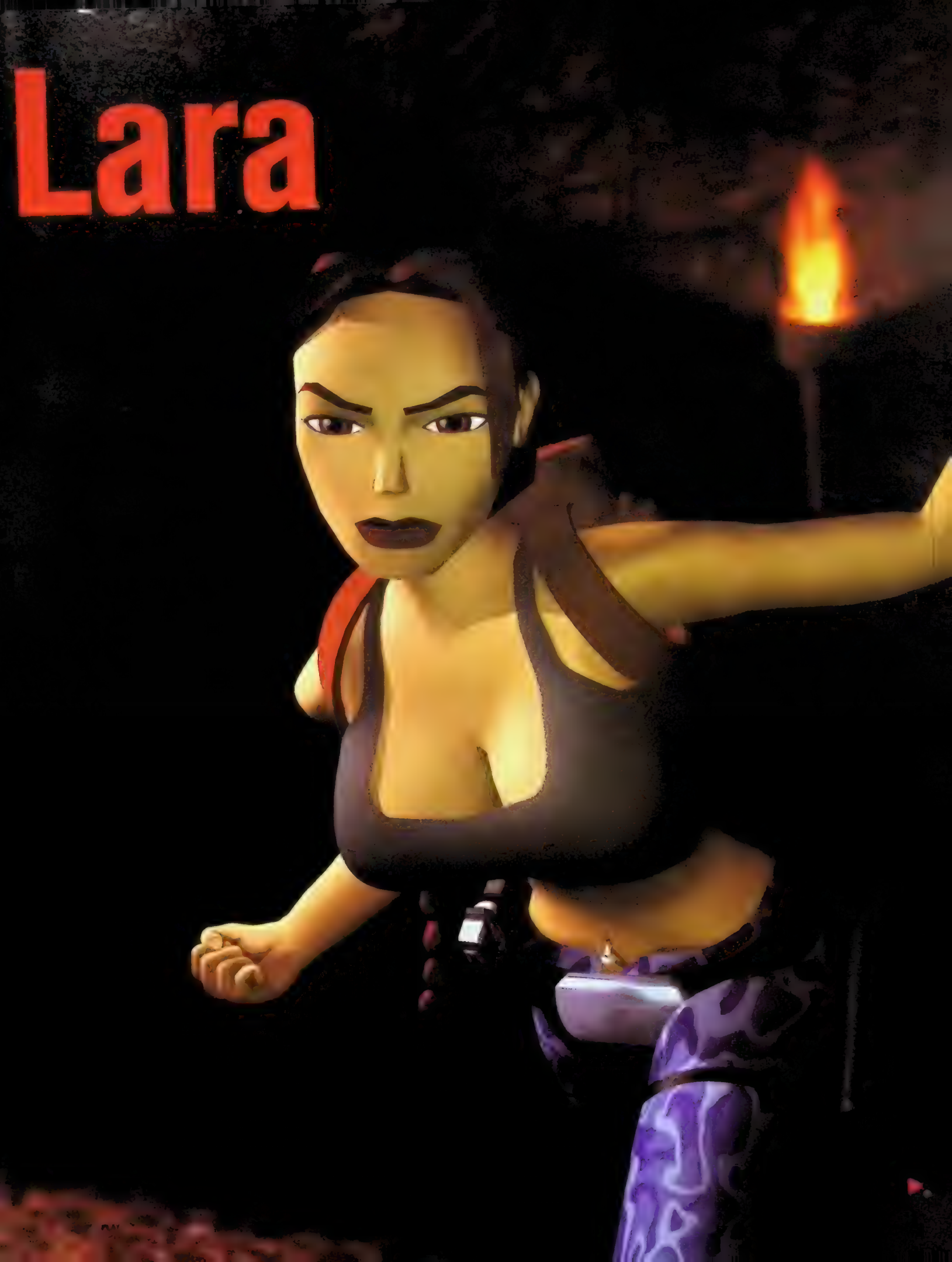
Dessutom har Lara fått chansen att shoppa loss rejält, nu när hon är kändis har hon antagligen ett obegränsat klädkonto. Eller så har hon blivit fett sponsrad av någon designer, precis som skådespelerskan Gwyneth Paltrow får gratiskläder av Calvin Klein. Lara har i alla fall fått nya kläder.

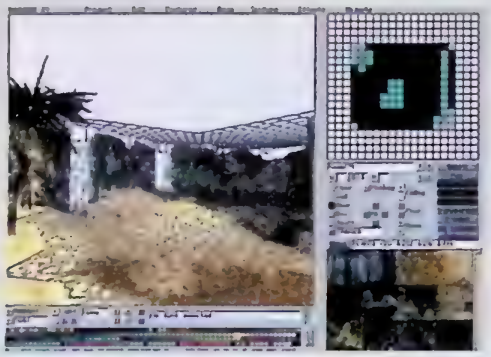
– Vi var inte nöjda med det förra spelets utseende, säger huvudprogrammeraren Martin Gibbins i en intervju med tidningen EGM. Spelet var begränsat. Ljussättning och färger gick inte att utnyttja fullt ut eftersom vi var tvungna att ha PC-versionen i åtanke hela tiden. Nu har vi utvecklat ett spel specifikt för PlayStation. Allting är uppbyggt runt maskinens kapacitet vilket innebär att vi har kunnat uppnå bättre resultat.

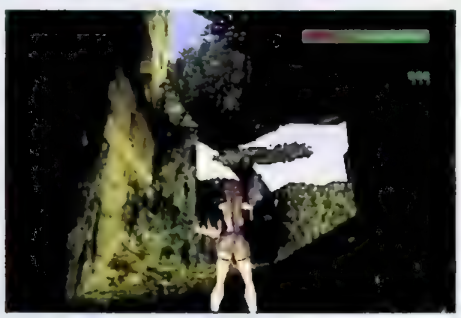
Vid en första anblick kan *Tomb Raider 3* alltså likna de föregående spelen. Men om man granskar det finner man att Core har lyckats att skapa mer trovärdiga miljöer. Det har blivit möjligt dels med en så kallad triangel-baserad polygonmotor som skapar mer komplexa former och som får terräng att se mer slät och jämn ut, dels med ett nytt partikelsystem som kan simulera partiklarna i rök, eld och dimma.

– Det viktigaste för oss har varit att skapa ett spel som är annorlunda i jäm-

Lara

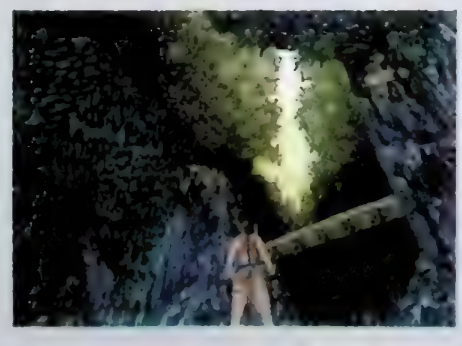






"Vi pratade om att byta frisyr på Lara, men när några i teamet kom med förslaget "hårknorrar" hotade jag med att avskeda dem."

– Adrian Smith, utvecklingschef



förelse med ettan och tvåan, förklarar bandesignern Richard Morton.

– Väldigt lite av trean är överblivet material från tidigare projekt. Vi ville göra många nya saker som folk ska märka, som nya rörelser. Vi har till exempel med tredimensionella lianer som Lara kan svinga sig i. De var tilltänkta redan till tvåan, men ingen hade tid att ta tag i det då. Vissa mera radikala förändringar, som att Lara kan öppna dörrar med vanliga dörrhandtag och plocka upp saker utan att behöva hoppa på dem först, samt att hon kan kravla sig fram och på så sätt ta sig igenom trånga öppningar, har tillkommit. Även fienderna har förändrats en del, bland annat för att spara minne och laddningstider.

– Dinosaurierna från ettan är tillbaka och så kommer det att finnas farliga fiskar i vattnet för att göra det hela mera spännande, berättar Martin Gibbins. Han har också avslöjat att *Tomb Raider 3* använder mer avancerad artificiell intelligens än de två tidigare spelen. Dessutom lämnar Lara fotsteg efter sig när hon går i snö, man kan se vissna löv virvla omkring på marken och fåglar som flyger runt på vissa banor. Allt för att göra upplevelsen mer verklighetstrogen.

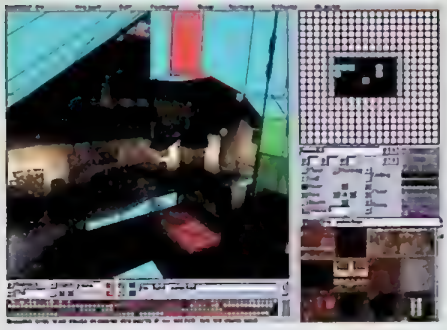
Cores spelutvecklare har lyssnat mycket på *Tomb Raider*-fans världen över när de har skapat det tredje spelet om Lara. Bland annat har de läst alla de brev och meddelanden som folk har skrivit till spelets hemsidor och nyhetsgrupper. De idéer som de har gillat har de använt i spelet. Så håll ögonen öppna när spelet kommer om du har kommit med förslag på Internet. Någonstans i *Tomb Raider 3* kanske de finns med. Fast det där med att Lara skulle vara naken i hela spelet ansågs för oseriöst, trots att det var det som de flesta breven handlade om.

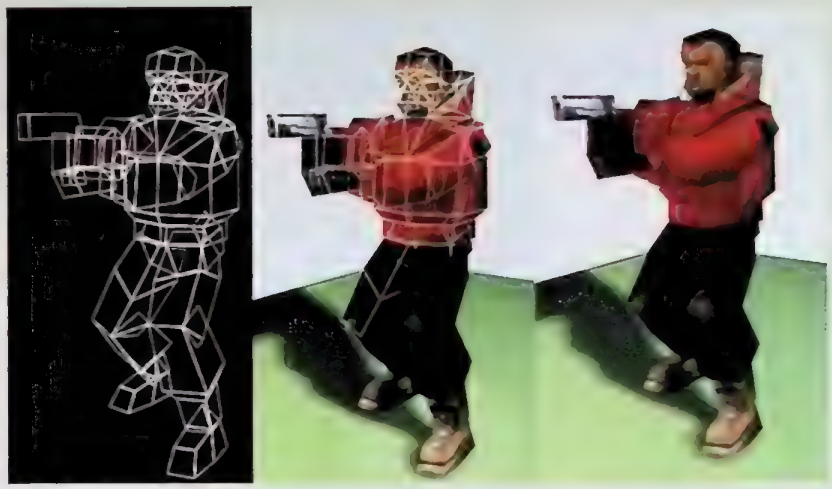
The Adventures of Lara utspelar sig på sammanlagt 15 banor som alla är uppdelade i flera mindre etapper. Spelet tar sin början i Indien. Men när man väl har fullföljt uppdraget man har fått där ramlar man in i ett mycket större äventyr. Sedan finns det ytterligare tre äventyr som man kan spela i vilken ordning man vill. Varje äventyr har varsin historia och olika karaktärer inblandade. När man har slutfört alla äventyren kommer man till en sista bana.

– När man väl har påbörjat ett äventyr måste man spela tills man klarar det. Det finns ingen möjlighet att spara eller att hoppa tillbaka och välja ett annat äventyr, berättar Martin Gibbins.

Under äventyret besöker Lara Indien, Antarktis, en ö i Stilla Havet, London och Area 51, ett område i USA där det sägs att Amerikas regering håller främmande rymdskepp gömda.

– Vi beslutade oss för att låta Laras ut-





seende förändras i de olika miljöerna, säger Richard Morton. När hon är i London har hon exempelvis på sig en tight, svart lycradress. Dessutom är hon utrustad med verktyg som används vid inbrott.

I London måste Lara ta sig över hustaken och ned i underjordiska gångar för att kunna komma in i en byggnad där hon ska stjäla saker ur ett kassaskåp. Här ska spelet likna *Goldeneye 007*, med deaktivering av säkerhetssystem och smygande i mörker.

Männen bakom *Tomb Raider 3* säger sig ha inspirerats mera av filmer som *Indiana Jones* än av andra spel, när de har utvecklat banorna den här gången. Men när de har utvecklat Lara har de däremot bara kommit med egna förslag.

– Det är läskigt vad ett gäng programmerare kan hitta på, berättar utvecklingschefen Adrian Smith. Särskilt när det handlar om kläder. Vi pratade om att byta frisyr på henne också, men när några i teamet kom med förslaget "hårknorrar" hotade jag med att avskeda dem.

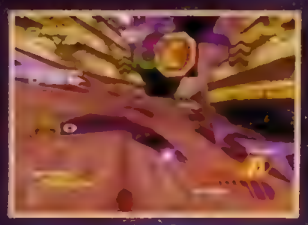
Däremot har Lara äntligen fått öron! Det är lustigt att ingen har noterat att hon faktiskt inte har det i de två tidigare spelen.

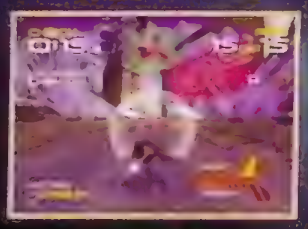
Adrian Smith förklarar att det är svårt att utveckla ett spel som Tomb Raider. Man får ingen överblick förrän i slutskedet, då alla utvecklarna sammansätter sina delar.

– Då ser man plötsligt allt falla på plats med en gång, säger han.

Det återstår att se hur bitarna har fallit den här gången. Och visst ska det bli spännande. Men det nya, hemliga *Tomb Raider*, som kommer mycket längre fram, är nog mera värt att vänta på egentligen. The *Adventures of Lara* är kanske inte så mycket mer än ännu en liten polygonhistoria. ■

FORMAT ——— Nintendo 64
UTGIVARE ——— Psygnosis
UTVECKLARE ——— Psygnosis
SPELTYP ——— Racing





Trotsa tyngdlagen

Strunta i att fixa frisyren och blunda hårt innan du startar din svävare i *Wipeout 64*. Det går nämligen så fort att du nästan känner vinden vina från TV-skärmen.

Av Lovisa Lundström

Det var ett tag sedan sist vi var ute och åkte i framtiden med dansmusiken dunkande mot trumhinnorna. Men nu är det dags att gasa. Psygnosis har nämligen slagit knut på sig själva och gjort den ultimata versionen av *Wipeout* till Nintendo 64.

Wipeout var ett av de första spelen som släpptes till PlayStation i Europa och var det första spelet någonsin som innehöll cool klubbmusik från riktiga artister som The Chemical Brothers och som var delvis designat av kända grafiska formgivare. Ett år senare kom uppföljaren *Wipeout 2097* med ännu snyggare design och ännu fler kända artister. Nu har det gått ytterligare två år och företaget bakom det futuristiska racingspelet, Liverpoolbaserade Psygnosis, har tittat ännu längre in i framtiden.

Ryktet började gå redan för ett år sedan. Det viskades om att *Wipeout* skulle bli den första Psygnosis-titeln som utvecklades till Nintendo 64. Nu har ryktena blivit verklighet och *Wipeout 64* förväntas bli en orgie i allt det som svävarracing i rymdliknande banor innebär. Sex fräscha nivåer (och en sjunde hemlig), helt nydesignade farkoster,

"Vi har tagit bort hastighetsmätaren i det här spelet, för vi insåg hur dumt det egentligen var. Men om man ska försöka att uppskatta maxhastigheten i spelet är det väl runt 1 100 kilometer i timmen. Plus turbo."

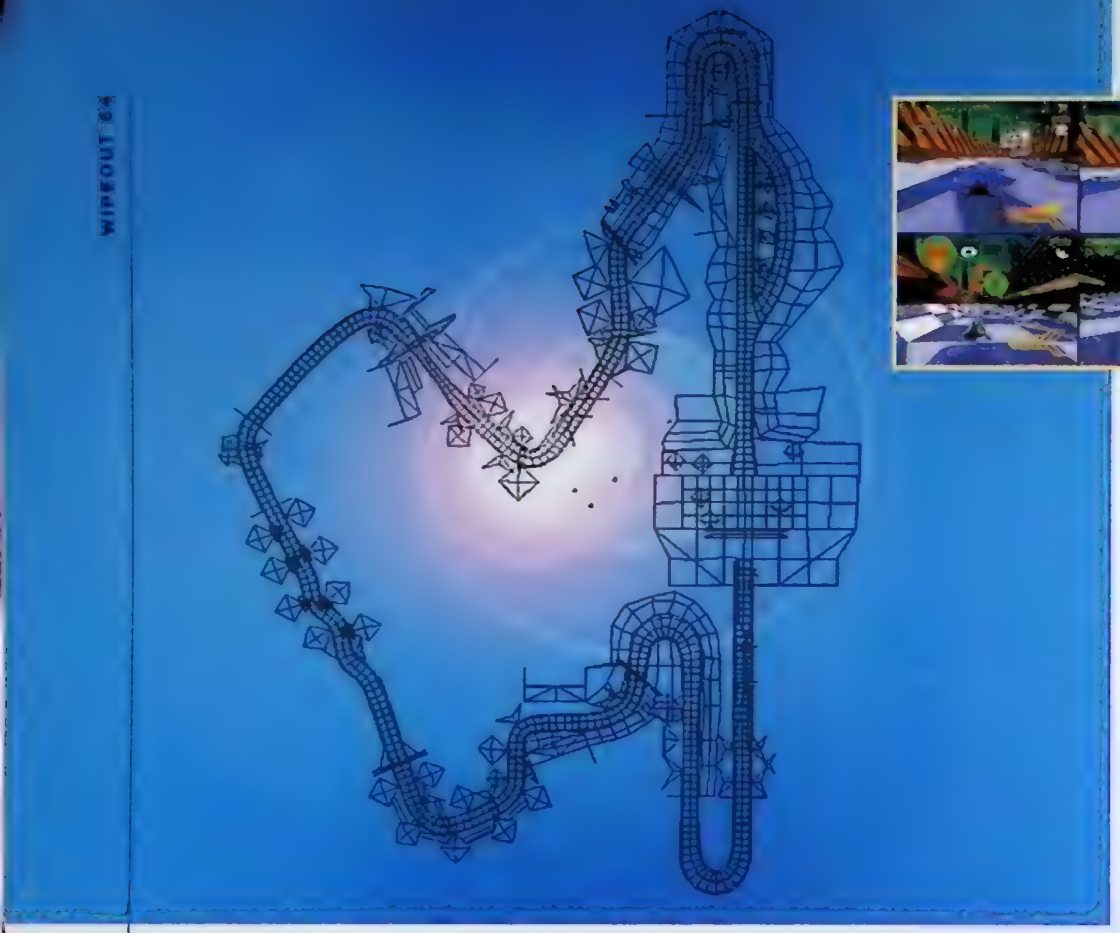
moderna vapen och till råga på allt fyrspelarmöjlighet.

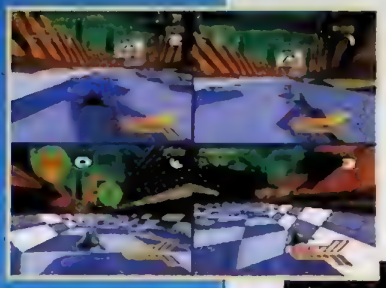
– Vi har kombinerat de två föregående spelen, berättar producenten Andy Satterthwaite i en intervju med tidningen Next Generation. I det första spelet vi gjorde var flytet bra, men kollisionerna fruktansvärda. Nu har vi försökt att förbättra kollisionerna samtidigt som vi har behållit flytet. Kombinerat med den analoga styrspaken ger det spelet en mycket större känsla av att man fly ger fritt.

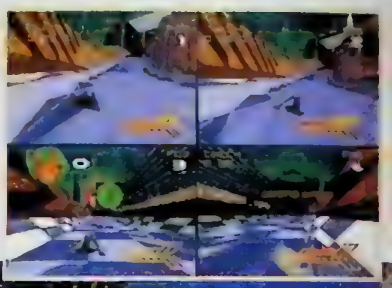
Utveck lingstea met har ock så försökt att ta racingspelen till en ny dimension. De har velat gå vidare från standarden där spelaren bara tävlar om att komma etta, tvåa eller trea. Med *Wipeout 64* introducerar Psygnosis tidsbegränsning och vapenutmaning.

– I de tidsbegränsade loppen tilldelas man ett skepp med vilket man måste ta sig runt banan under en viss tid för att kvalificera sig. Vapenutmaningarna går ut på att man ska förstöra så många av de andra skeppen som möjligt under den givna tiden. Därför har vi utvecklat de coolaste vapnen, berättar producenten.

I *Wipeout 64* har varje svävare sitt eget supervapen. Det är för att folk inte bara ska bestämma sig för ett favoritskepp och sedan







alltid spela med det, utan istället prova alla skeppen och kanske få olika synvinklar på spelet. De nya vapnen består bland annat av en jättestor energiboll som far genom banorna och förstör allt som kommer i dess väg, och ett annat vapen som kan suga energi från ett motståndarskepp till ens eget skepp. Dessutom finns möjligheten för ett skepp att öka hastigheten så mycket att man blir näst intill osynlig för de andra spelarna.

De som har arbetat med spelet sedan februari i år är sju stycken grafiker, tre programmerare, två designer och en producent. Deras mål har varit att producera ett spel som tar *Wipeout* ett steg längre i utvecklingen samtidigt som de har velat behålla det bästa från de två tidigare spelen i serien. Den huvudsakliga kontrollen i spelet har inte förändrats nämnvärt. Men utvecklarna själva har sagt att spelbarheten har förbättrats avsevärt tack vare att Nintendo 64 har en analog styrspak.

Banorna går att likna vid dem i de tidigare spelen. Det förekommer både hopp, branta stup och vindlande tunnlar. Det finns dessutom fortfarande en isbana. Men den här gången är det inte isberg utan en hel arktisk värld där man måste använda svävarens radar för att inte kollidera med istappar. Och så finns det en undervattensbana där man kan ha turen att stöta på en jättelik bläckfisk. Ytterligare nyheter är en bana där man passerar en aktiv vulkan med bubblande och rykande het lava. När det blir alltför svårt är det en lättnad att ibland kunna slå på autopiloten.

I den tidiga version av *Wipeout 64* som Psygnosis har visat upp är miljöerna detaljerade och teamet har lovat att 30 bilder i sekunden kommer att vara ett faktum även under fyrspelarsessionerna. Till en början var utvecklingsteamet oroliga över att de skulle ha problem med att vänja sig vid den nya konsolen, men de märkte snabbt att de var lättare än de hade förväntat sig. Ändå har Psygnosis inte gjort det lätt för sig. Mycket av spelets design är omritad och inte konverterad. Däremot visade det sig att det fungerade att använda samma sorts musik som tidigare.

"Vi är övertygade om att folk kommer att tycka att musiken i vårt spel är den bästa någonsin till ett Nintendo-spel."

– Vi trodde att musiken skulle bli ett stort problem i *Wipeout 64*, berättar de. För att vara ärliga är ju mycket av musiken i Nintendos spel rätt så tunn. Vi är övertygade om att folk kommer att tycka att musiken i vårt spel är den bästa någonsin till ett Nintendo-spel.

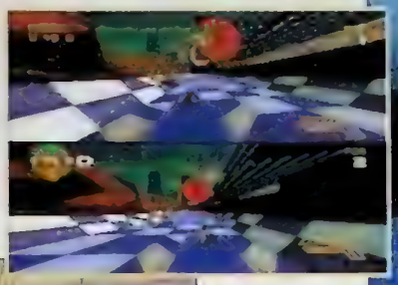
Technorytmerna kan dock givetvis inte längre ligga på CD, vilket Psygnosis har löst genom att låta artisterna som bidrar med musiken, bland andra danskungen Fluke, få specialskriva musiken som sedan har lagts över på kassetten, istället för att som tidigare bara kopiera från en musik-CD till spelets CD.

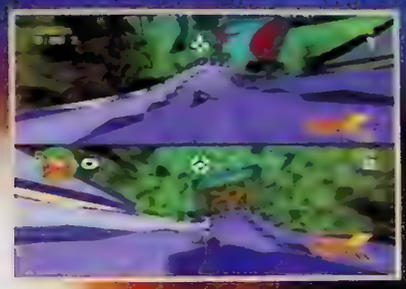
De som har spelat *Wipeout* eller *Wipeout 2097* förstår nog vad *Wipeout 64* handlar om. Att man trotsar tyngdlagen är en monumental underdrift. Det viner i öronen och ögonen tåras, hjärtat dundrar i takt med den trum- och loopbaserade ljudmattan, och färgerna i den rena och modernistiska grafiken flimrar på näthinnan. Till en början är det lite ovant med den analoga styrspaken, men med lite övning svänger man inte lika mycket in i väggarna. Man lär sig efter ett par krasch-boom-bangar.

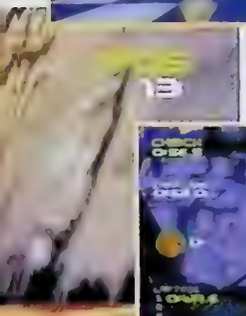
– Det finns ett antal regler som vi följer när vi designar en bana, berättar en av spelutvecklarna. Det mest uppenbara i *Wipeout* är ju tempot. Vi försöker att åstadkomma en balans, så att spelaren ska kunna uppnå maximal hastighet samtidigt som vi tillhandahåller lagom många svängar och snäva kurvor, gupp och stup för att göra banan till en utmaning. Man måste försöka att designa en bana så att man undviker enorma krockar, annars blir det inte roligt. Vi har tagit bort hastighetsmätaren i det här spelet, för vi insåg hur dumt det egentligen var. Men om man ska försöka att uppskatta maxhastigheten i spelet är det väl runt 1100 kilometer i timmen. Plus turbo.

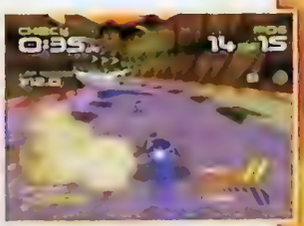
Personerna bakom *Wipeout 64* är mer än nöjda med resultatet som de har åstadkommit. Som de själva uttryckte det i en intervju:

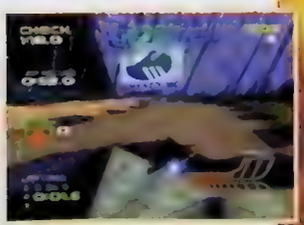
– Det här är inte *Wipeout 3*, det här är den bästa versionen av *Wipeout* någonsin! ■

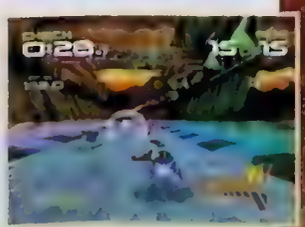












"Vi har kombinerat de två föregående spelen. I det första spelet vi gjorde var flytet bra, men kollisionerna fruktansvärda. Nu har vi försökt att förbättra kollisionerna samtidigt som vi har behållit flytet."

JAPAN: Godzilla föddes ur de japanska erfarenheterna av atombomben och dess biverkningar. I över 20 filmer har monstret krossat skyskrapor och slagits mot rymdmonster.

Vem är det som är 150 meter lång, väger 400 ton, sprutar radioaktiv eld ur munnen och har en förkärlek för att trampa sönder japanska städer? Rätt svar är givetvis Godzilla, som i sin nya film ger sig på Manhattan, smular sönder Brooklyn Bridge och möblerar om New York. Godzilla är ödlan som får Spielbergs dinosaurier att framstå som gulliga kramdjur.

Av Petter Ahmstedt

Godzilla

Godzilla såg dagens ljus första gången 1954 i den japanska filmen *Gojira*, vilket även var monstrets originalnamn; en kombination av orden gorilla och det japanska ordet för val. Handlingen i korthet går ut på att ett gammalt urtidsmonster uppstår på grund av atombombsprovsprängningar och att man måste ta kål på det.

När filmen skulle gå upp i USA klippte man in scener med den amerikanske skådespelaren Raymond Burr (mest känd som "Perry Mason"), allt för att locka den amerikanska publiken, samtidigt som man passade på att ge filmen ett nytt namn; *Godzilla – King of the Monsters*. Aldrig tidigare hade biopubliken sett ett större och elakare monster. Godzilla kunde få King Kong att göra konster bara genom att höja lite hotfullt på ena ögonbrynet. Faktum är att de två kombattanterna har mött varandra, i filmen *King Kong vs. Godzilla*. Gissa vem som vann?

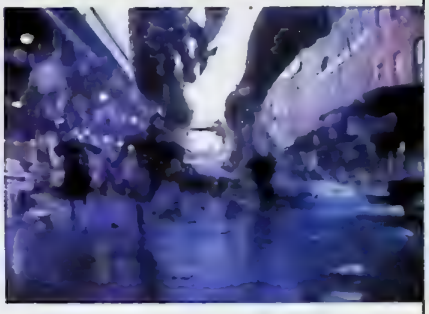
Under femtiotalet blomstrade science fiction-filmerna i USA. Orsaken var det kalla kriget och skräcken för ryssarna. Det var inte för intet som nästan alla amerikanska rymdmonster på vita duken kom från Mars – den röda planeten. Alla filmerna handlade i stort sett om att jorden blev invaderad av otrevliga varelser som väldigt ofta hade små antenner på huvudet, grönmålade ansikten och kläder av folie. Femtiotalet var paranoians decennium.

Japan däremot hade en helt annan rädsla och en mer befogad sådan – skräcken för atombomben och dess biverkningar. Japanerna är fortfarande det enda folket som har blivit bombade med kärnvapen och i slutet av fyrtiotalet började man att se de hemska konsekvenserna som den radioaktiva strålningen medförde i Hiroshima och Nagasaki. Och man kan säga att ur den skräcken föddes Godzilla; ett monster sprunget ur radioaktivitet.

I den första filmen var som sagt Godzilla synnerligen otrevlig. Ingen stad gick säker för hans enorma fötter och brinnande andedräkt. Men i de efterföljande filmerna förändrades Godzilla långsamt. Han började att bli hjälpsam och småtrevlig. De flesta filmerna handlade om att Godzilla reste sig ur havsdjupen, trampade sönder några städer för att sedan bli tvungen att hjälpa jorden från något annat ruskigt monster som fått för sig att på egen hand röja lite bland de japanska skyskraporna. Idag är Godzilla en hjälte bland japanska barn.

Även utseendemässigt gick

Sammanlagt har Godzilla filmats 22 gånger. I dessa filmer har han slagits mot allt från King Kong, den gigantiska malen Mothra och det trehövdade monstret Ghidrah till enorma spindlar och skjutglada militärer.



USA: Efter åratal av tjat lyckades Columbia Tristar få Toho att ge sitt tillstånd till en Hollywoodfilm. Äntligen får New York-borna träffa Godzilla i verkligheten.

han igenom förändringar. Från något som såg ut som ett murmeldjur med svårartad acne till något som mest påminde om ett murmeldjur med stora vassa tänder. Och svårartad acne.

Sammanlagt har Godzilla filmats 22 gånger. I dessa filmer har han slagits mot allt från King Kong, den gigantiska malen Mothra och det trehövdade monstret Ghidrah till enorma spindlar och skjutglada militärer. Dessutom har han hunnit få en son, Junior Godzilla.

Företaget som äger rättigheterna till Godzilla, Toho, har under de fyrtio åren som har gått sedan Godzillas födelse varit extremt restriktiva med användandet av Godzillas namn, utseende och rättigheter. Trots att Hollywood har lockat och pockat i åratal med tjocka dollarbuntar och feta procentintäkter har Toho fram till för något år sedan konsekvent sagt nej.

Ungefär likadant har det varit på TV-spelsfronten. Bortsett från ett par mindre spännande NES-äventyr, som Toho själva utvecklade, har inget spelföretag fått chansen att ens försöka göra spel av fenomenet Godzilla. Förrän nu.

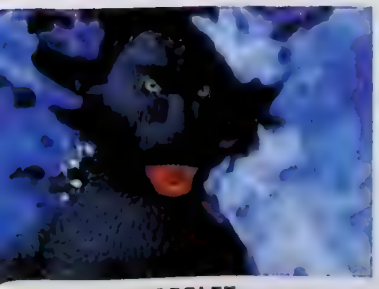
Det är Sega som har kommit överrens med Toho och fått tillåtelse att utveckla ett spel med titeln *Godzilla Generations* till sin kommande konsol Dreamcast. Spelet som beräknas att vara färdigt att lanseras i Japan samtidigt som maskinen den 20 november innehåller flera olika versioner av monstret, däribland den så kallade Hollywood-Godzilla. Handlingen håller Sega ännu hemlig.

Bakom den nya filmen står samma män som sprängde jorden i bitar i *Independence Day*, Roland Emmerich och Dean Devlin, och det är inte helt utan anledning vissa luttrade New Yorkbor kommer ihåg allt sprängande som skedde under inspelningen av den filmen. Under inspelningen av Godzilla delades det ut öronpropp par till människorna som bodde i området för att inte störa deras nattsömn allt för mycket.

Det här är den första Godzilla-filmen som spelas in i USA, producenterna fick också Tohos tillåtelse att ge Godzilla en välbehövlig ansiktslyftning. Tidigare har monstret spelats av en människa i en gummidräkt. Den här gången ser Godzilla för en gångs skull trovärdig ut. Ödlan är rakt igenom datoranimerad, designad av Patrick Tatpoulos. Filmen är även mycket mörkare och mer dyster än de tidigare, ett slags tech noir.

Trots all mediahype och världens dyraste marknadsföringskampanj som sammanlagt har kostat Sony 50 miljoner dollar öppnade filmen ganska dåligt i USA. Den spelade "bara" in 55 miljoner dollar under de första fyra dagarna. Endast hälften av vad *Lost World* drog in förra året. Filmen och marknadsföringen har tillsammans kostat 200 miljoner dollar, men någon risk att den inte skulle spela in vad den har kostat lär ju knappast föreligga.

Först härskade dinosaurierna över jorden.
Sedan Godzilla. ■



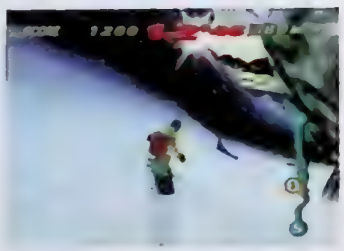
SPELET: *Godzilla Generations* till Segas kommande maskin Dreamcast är det första seriösa försöket att göra ett TV-spel med jätteödlan.

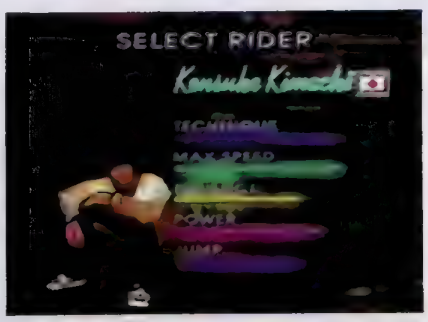
FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Nintendo
UTGIVARE ——— Nintendo EAD
UTVECKLARE ——— Sport

Nintendo

Det går käpprätt utför i *1080° Snowboarding*. Men det är också det som är meningen. Och sedan rakt in på förstaplatsen.

Av Lovisa Lundström





Coolast i vinter är att åka bräda. Det har Shigeru Miyamoto också fattat. Med sitt nya *1080° Snowboarding* kör han i störtloppshastighet förbi resterna av *Snow Racer 98*, *Snowboard Kids* och *Cool Boarders*. Och lämnar alla de andra spelbolagen ute i kylan.

Det handlar om knarrande snö under brädan, livsfarliga gupp och adrenalin i blodet. Och det åstadkommer man inte i barnbacken med knapplift. Det uppnår man bara med knivskarp grafik, banbrytande backar och musik som tjuter i öronen.

"Det räcker med att lyssna på musiken så förstår man att det här inte är något vanligt Nintendo-spel."
– Giles Goddard, programmerare

1080° är från början ett av snowboardsportens snurrtrick. Det går ut på att man skall snurra runt tre hela varv. En utmaning som kräver en hel del övning. Precis som det här spelet.

– Vi har verkligen studerat hur en riktig bräda fungerar i en backe, berättar Giles Goddard som är en av spelets programmerare, i en intervju med den brittiska speltidningen Edge. När man glider nedför en backe reagerar spelet i realtid, så man behöver inte oroa sig över att det som händer är förprogrammerat eller någonting sådant.

Teamet som har utvecklat *1080° Snowboarding* har till stor del använt sig av Nintendos redan beprövade 3D-motor för att skapa grafiken, men när det gäller karaktärerna har de provat på en annan lösning.

– Spelet är programmerat så att när du råkar åka in i ett föremål reagerar snowboardåkaren på olika sätt beroende på vad du träffar, i vilken hastighet och ur vilken riktning, förklarar Giles Goddard.

Spelet består av åtta olika banor. Dessutom finns det en övningsbana och en halfpipe, en ramp i snö där man åker upp och ner för kanterna och gör trick. Det finns fem karaktärer och åtta brädor att välja mellan, och det är givetvis möjligt att spela två personer samtidigt.

Grafiken i *1080° Snowboarding* är betydligt bättre än i alla andra tidigare liknande spel. Snön är verkligen vit och fluffig och spelarna blir inte kantiga av dåligt sammanfogade polygoner när det går undan. I början får man välja spelare och bräda och ute i backen bland drivor och pistar ser man hur det mörknar på kvällen. Innan man börjar att tävla bör man öva upp sig lite på testbanan. För dem som aldrig har fäst en leach, säkerhetsrem, runt benet eller bara drömt om att göra en McTwist, volt med skruv, kan det kännas tryggt. Och sedan är det bara att surfa ut i det vita snölandskapet. Om

brädar allt

man vill trixa, åka snabbt och våghalsigt eller köra snyggt bestämmer man själv.

Det som är mest slående med *1080° Snowboarding* är realismen. Snön som väller upp på sidorna av brädan när man glider fram och isen som orsakar att man kanar. De branta stupen där man nästan faller och den starkt lysande solen som nästan bländar som i verkligheten när den gnistrar i pudersnö eller dansar på skaren.

Har då Shigeru Miyamoto vinglat runt i alperna för att lyckas med att göra ett så här tidsenligt spel?

– Nej, men både jag och ett par av spelets grafiker är snowboardåkare, berättar Giles Goddard. Vi är alla väldigt entusiastiska över den fantastiska spelbarheten som vi har lyckats att åstadkomma. Vi visste att det var den som var viktigast och vi försökte att göra den så verklighetstrogen som möjligt, i motsats till det klassiska Nintendo-gullegull-utseendet.

– Det räcker förresten med att lyssna på musiken så förstår man att det här inte är något vanligt Nintendo-spel, säger han.

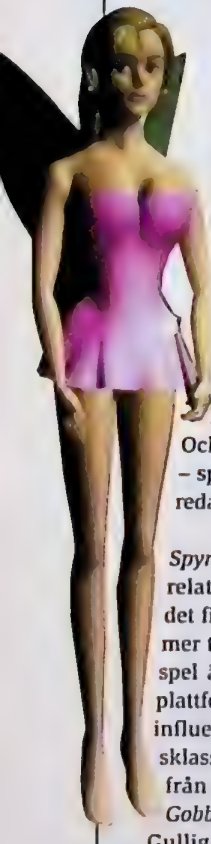
Och det får man väl förmoda är positivt för en gångs skull. ■

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Plattform
UTGIVARE ——— Sony
UTVECKLARE ——— Insomniac

Sonys sagostund

Det spel som stack ut mest i Sonys monter på E3 var *Spyro the Dragon*. Spyro är Sonys starkaste plattformskaraktär hittills och kanske kan han bli lika legendarisk som Mario och Sonic.

Av Martin Johansson



Insomniac Games är företaget som ligger bakom *Spyro the Dragon*. De har tidigare utvecklat det inte särskilt uppskattade shoot 'em upspelet *Distruptor*, men sedan de fick hjälp av både Universal och den före detta Naughty Dog-medlemmen Mark Cerney bestämde de sig för att skapa Sonys svar på *Super Mario 64*. Insomniac Games har under två års tid arbetat med projektet och faktiskt lyckats hålla det hemligt riktigt länge. Och så på E3 fanns det plötsligt bara där – spelet som ska sopa golvet med alla de redan etablerade plattformshjältarna.

Spyro the Dragon bygger visserligen på ett relativt simpelt plattformskoncept, men det finns mer därtill. Insomniac har satsat mer tid och energi på att skapa ett vackert spel än på att försöka sig på att förändra plattformsgenren. I spelet hittar man både influenser från de riktigt stora plattformsklassikerna, främst *Super Mario 64*, och från mindre titlar som *Croc: Enter the Gobbos*.

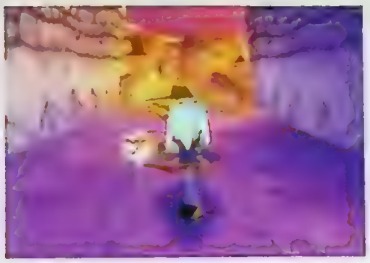
Gullig design är någonting som värderas högt i *Spyro the Dragon*. Där Crash Bandicoot misslyckades med sin påklistrade attityd och där Earthworm Jim ignorerades på grund av sina pubertala utsvävningar, vinner den söta lilla draken Spyro snabbt de trogna plattformsälskarnas hjärtan. Pudersockret haglar ned i den vackra polygonuppbyggda sagovärlden och ibland blir spelet så sött att det nästan lämnar efter sig en smak av gammal polkagris. Men det är precis så här Insomniac, Universal och framförallt Sony vill ha det. De vill att *Spyro the Dragon* ska bli det sötaste spel som går att köpa för pengar. Kampen om beat 'em up-, racing- och RPG-fansen har Sony redan vunnit – med god hjälp av Namco och Square – så nu återstår egentligen bara plattformsgenren.

Karaktärsdesignen i *Spyro the Dragon* är väl genomtänkt. Spyro och hans vänner och fiender är alla blandningar av europeisk och japansk design. Världarna är inte heller de så dumma och varierar kraftigt. Likt i *Banjo-Kazooie* besöker spelaren allt från ökenbanor och isvärldar till prunkande skogar. Allt detta är bevis på att Insomniac strävar efter en levande mångfald i sitt spel och tillsammans med den välkodade spelmotorn har man skapat en värld med både dynamik och spänning.

Under äventyrets gång kan man förändra banornas innehåll. Eldstäder kan sättas i brand, kanoner kan avfyras och fiender kan skrämmas från vettet. I strid kan Spyro utföra flera olika attacker. Det givna eldsprutandet visar sig vara ytterst effektivt mot allehanda motståndare, men somliga är bepansrade och kräver därför mer avancerade metoder. Flygning är inte Spyros starkaste sida, men om han lyckas ta sig upp tillräckligt högt kan han glidflyga över landskapet. Väl uppe i luften är det lätt att lokalisera gömda objekt och dolda avsatser.

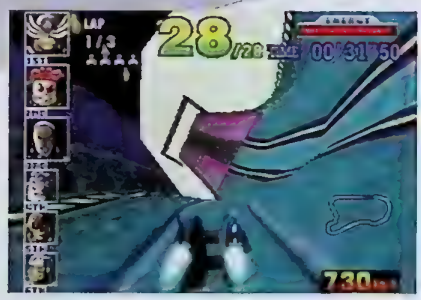
Att *Spyro the Dragon* kommer att bli det bästa plattformsspelet till PlayStation verkar nästan givet. Den första betaversionen av spelet skvallrar om att det kommer att bli ännu bättre än den version som demonstrerades på E3. Insomniac verkar onekligen ha tillräckligt med kompetens för att lyckas med bedriften att utveckla ett riktigt kvalitativt plattformsspel. Och kanske göra Spyro till den maskot som Sony fortfarande saknar. ■

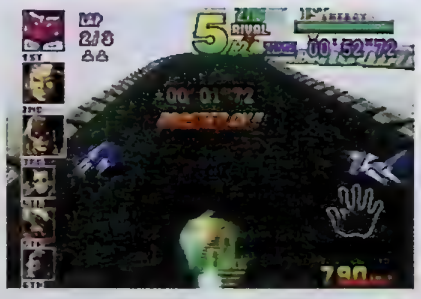
Där Crash misslyckades med sin påklistrade attityd och där Earthworm Jim ignorerades på grund av sina pubertala utsvävningar, vinner söta Spyro snabbt de trogna plattformsälskarnas hjärtan.



35

Fort, fortare, fortast





Den artificiella intelligensen är väl utvecklad. Motståndarna drar sig inte för att försöka putta ned sina rivaler och när man susar fram genom en klunga av svävare är det tydligt att alla förarna försöker att eliminera varandra.

I nästan tre år har Nintendos EAD-division arbetat med *F-Zero X*. Ambitionen har varit att utveckla ett så graciöst och smidigt spel som möjligt. Ett spel där G-kraften gör sig påmind. Ett spel som är snabbare än alla andra.

Av Martin Johansson

När *F-Zero* gjorde Super NES-debut i Japan 1990 fick det ett varmt mottagande av miljoner spelare världen över. Med den kraftfulla Mode 7-tekniken hade Nintendo och deras underbarn Shigeru Miyamoto skapat ett futuristiskt racingspel som senare skulle ligga till grund för spel som *Extreme G* och *Wipeout*. Den första spelbara versionen av Nintendo 64-uppföljaren *F-Zero X* visades på Nintendo Space World 1997 och redan då stod det klart att spelet skulle bli allt annat än en billig kopia av sin föregångare, nämligen ett fullfjädrat racingspel som skulle ta genren till en ny nivå.

Miyamotos ambitioner med *F-Zero X* har främst handlat om fart. Det ska gå snabbt, och ibland till och med ännu snabbare. Här talar vi om hastigheter som kan överstiga 1500 kilometer i timmen.

Som alla andra Nintendo-spel har även *F-Zero X* en bakgrundshistoria, som tar vid 600 år efter det första spelet. F-Zero-projektet har blivit extremt populärt bland universums invånare och därmed även blivit en av de största vadslagningssporterna. Utrustade med antigravitationmotorer, specialdesignade farkoster och ett våghalsigt sinne ger sig förarna ut på ett korståg där det både handlar om ära och om pengar. Plasmamotorerna hjälper de 30 våldsamma förarna att spränga ljudvallen samtidigt som antigravitationsmotorerna försöker att hålla deras farkoster på banan. Förlorarna är ingenting värda, det är bara vinnaren som räknas. Och alla fula knep är tillåtna.

Kontrollen i *F-Zero X* kan jämföras med den i *Wave Race 64*. Även här handlar det om precision med den analoga styrspaken. De 30 svävarna ter sig visserligen väldigt individuellt, men det finns vissa grunder att gå efter. Kurvor kan till exempel bara tas på två sätt, antingen genom att sakta ned farten, använda en motståndare som stöd och glida genom kurvan, eller genom att försöka bryta rakt igenom utan att behöva sänka farten. Det sistnämnda alternativet är oftast det mest effektiva men kan endast nyttjas i de mindre snäva svängarna.

På delar av vissa banor finns det inte något skydd vid vägkanten och för de svävare som faller ned är loppet slut. Våghalsighet lönar sig alltså bara till en viss gräns. Alla situationer måste bedömas individuellt.

Den artificiella intelligensen är väl utvecklad i *F-Zero X*. Här knuffas och bråkas det för fulla muggar. Motståndarna drar sig inte för att försöka putta ned sina rivaler och när man susar fram genom en klunga av svävare är det tydligt att alla förarna försöker att eliminera varandra. De ger sig alltså inte bara på den som spelar, utan attackerar allt som rör sig.

Det finns många olika typer av spelval. GP Race är till en början indelad i tre olika cuper; Jack, Queen och King. Det finns även tre olika typer av svårighetsgrader och ytterligare en som blir tillgänglig när man har klarat de första. Varje cup innehåller sex banor av varierande svårighetsgrad. Och efter

FORMAT ——— Nintendo 64
SPELTYP ——— Racing
UTGIVARE ——— Nintendo
UTVECKLARE ——— Nintendo EAD

att ha klarat speciella utmaningar belönas man konstant med nya farkoster.

Time Attack är ett klassiskt inslag i alla Nintendos racingspel. Föregående lopp finns memorerade i kassetten och man ser hur flera av de föregående spelarna körde senast och när de slog rekord. Som en extra bonus går det även att försöka slå spelutvecklarnas sanslösa rekord, om man nu ens orkar försöka.

Death Race är någonting helt nytt. Här gäller det att på en specialdesignad bana slå ut 29 motståndare, genom att putta dem av banan.

Practise är en speltyp som talar för sig själv och här kan man i lugn och ro lära sig att behärska spelets alla banor.

I längden är det givetvis flerspelaralternativet som är roligast, även om alla ovan nämnda alternativ håller länge.

Grafiken i *F-Zero X* är extremt ren och estetisk. Skarpa linjer och något fattigt designade banor kan se tråkigt ut, men grafiken fyller ändå sin funktion. Realtidsljuseffekter gör farkosterna mer levande och den artificiella stämningen känns konstigt nog befogad. Mest imponerande är ändå hastigheten, som rullar på med 60 bilder i sekunden och ger spelet ett otroligt flyt.

Det kommer onekligen att bli en intressant höst för Nintendo 64-ägare som gillar höga hastigheter. Om det blir *F-Zero X*, *Wipeout 64* eller *Extreme G2* som vinner på de titanarmerade racingbanorna återstår att se. Säkert är i alla fall att de närmar sig i otroliga hastigheter. ■

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under sensommaren.

Nintendo 64

Air Boarder 64	17 sep
All-Star Baseball	aug
Banjo-Kazooie	30 jul
F1 World Grand Prix	17 sep
GT 64	2 jul
Iggy's Reckin' Balls	sep
International Superstar Soccer '98	4 sep
Mission: Impossible	24 sep
WWF Warzone	aug
Wialae Country Club True Golf	24 sep

Game Boy

Bust-a-Move 3	aug
International Superstar Soccer	20 aug
King of Fighters	24 sep
V-Rally	20 aug
WWF Warzone	aug

Saturn

Shining Force III	jul

PlayStation

Actua Tennis	25 sep
Armoured Core	17 jul
Azure Dreams	4 sep
Batman & Robin	aug
Bio Freaks	25 sep
Blast Radius	17 jul
Blasto	7 aug
Bomberman World	28 aug
Breath of Fire III	21 aug
Brian Lara Cricket	jul
Command & Conquer: Retaliation	11 sep
Circuit Breakers	jul
Colin McRae Rally	3 jul
Dead or Alive	10 jul
Fifth Element	25 sep
Fluid	28 aug
Heart of Darkness	10 jul
Ghost in the Shell	31 jul
International Superstar Soccer Pro '98	18 sep
Jeremy McGrath Supercross '98	3 jul
Kula World	24 jul
Madden NFL '99	24 sep
Mega Man 8	10 jul
Mega Man: Battle & Chase	17 jul
Mortal Kombat 4	25 sep
N2O	11 sep
Ninja	25 sep
Pet in TV	4 sep
Phat Air: Extreme Snowboarding	31 jul
Point Blank	24 jul
R-Types	4 sep
San Francisco Rush	11 sep
Sentinel Returns	17 jul
Small Soldiers	aug
Street Fighter Collection	24 jul
Tekken 3	11 sep
Tombi	4 sep
Treasures of the Deep	3 jul
Victory Boxing 2	25 sep
Viper	3 jul
WWF Warzone	aug
XLR-8	sep
X-Men vs. Street Fighter	28 aug

Listan uppdaterades 98.08.15. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel.

REC

ENSIONER

TOBIAS BJARNEBY

Ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel!

Bäst just nu: ***Final Fantasy VIII*** – Nedräkningen börjar om. ***Legend of Zelda – Ocarina of Time*** – Snart. ***F-Zero X*** – Roligaste svävarspelet någonsin. ***R-Type*** – Inget shoot 'em up överträffar Irems klassiker. ***Parasite Eve*** – Jag kan fortfarande inte sluta mig.

MARTIN JOHANSSON

Ålder: 23 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video!

Bäst just nu: ***Final Fantasy Tactics*** – Ett djupt spel med flera bottnar. ***Azure Dreams*** – Ett av de mest originella rollspelen på länge. ***Rakuga Kids*** – Sanslöst knasiga karaktärer i ett rasande tempo. ***G-Darius*** – Det bästa shoot 'em up-spelet till PlayStation. ***Final Fantasy VIII*** – Demoversionen tyder på att det kommer att bli en storsäljare.

JONAS SVENSSON

Ålder: stigande • intressen: höststormar • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat'em'up!

Bäst just nu: ***Colin McRae Rally*** – Håller ett varv till. ***Rakuga Kids*** –Tidernas underligaste beat 'em up. ***Tekken 3*** – Underhållningsvåld! ***F Zero X*** – Rymdracing med färgchock. ***G Darius*** – Hederligt shoot 'em up.

LOVISA LUNDSTRÖM

Ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up!

Bäst just nu: ***Aya Brea*** – Hundra gånger coolare än Lara. ***Wipeout 64*** – Jag kan inte sluta. ***Gran Turismo*** – Snygga bilar. ***1080° Snowboarding*** – Vinterns alternativ till *Top Skater*. ***Sega Rally 2*** – I väntan på *Daytona USA 2*.

JOHN CARLING

Ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer!

Bäst just nu: ***Resident Evil 2*** – Still... ***Crime Killer*** – Framtidsbilåkning. ***Vigilante 8*** – Nostalgibilåkaning. ***House of the Dead*** – Zombiejakt. ***Blasto*** – Rymdskoj.

MICKE WEICHBRODT

Ålder: 22 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare!

Bäst just nu: ***S.C.A.R.S.*** – Äntligen lite elak körning på PlayStation. ***International Superstar Soccer '98*** – Lika bra som sin föregångare. ***F-Zero X*** – Åksjuka har aldrig varit så angenämt. ***Sega Rally 2*** – Världens roligaste sätt att spendera tio kronor på. ***Mike Tyson's Punch Out*** – NES kan fortfarande slå knockout på det mesta.

BETYG Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra lättaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAY:s betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har inget spel någonsin varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå sakrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Beat 'em up
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Namco
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 11 september
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Det har dominerat arkadhallarna världen runt i över ett år. Det har gjort succé i Japan. Och självklart var det också beat 'em up-spelet som härskade på E3-mässan i våras. *Tekken 3* till PlayStation är här.

Tekken 3

En uppföljare måste ju vara bättre än sin föregångare för att man ska uppfatta den som bra. Och dessutom måste utvecklarna förnya sig utan att för den skull tappa bort grundstämningen från den förra versionen. Samma skal, fast bättre och annorlunda helt enkelt. Namco har i *Tekken 3* tacklat problemet genom att låta 20 år passera, djupfrysa en del gamla stjärnor, plocka in lite barn och adepter till andra gamla bekanta och kryddat med en uppsättning nya figurer och hemligheter. Samt givetvis uppgraderat grafiken och innehållet. Arkadversionen av *Tekken 3* är uppbyggd på en ny och betydligt processorstarkare plattform än de båda föregångarna och Namco har fått arbeta hårdare än någonsin för att lyckas konvertera spelet till PlayStation. Men så känns *Tekken 3* också mer som ett helt nytt spel än vad *Tekken 2* gjorde i förhållande till ursprungsspelet.

Att använda sig av släktingar till ursprungskaraktärerna är naturligtvis ett litet knep för att just kunna låta fansen känna igen sig och ändå få nya fräscha spelupplevelser. Så är till exempel snyggingen Jin Kazama – Heihachis dotterson – mycket lik sin onde morbror Kazuya både till utseende och teknik, kung-fu-killen Forest Law skriker och sparkar i samma glada Charlie Chan-stil som farsan Marshall, och King Junior är samma tunga brottartyp som sin gamle tränare Armour King.

Kvar från *Tekken 2* är Nina Williams som har legat i frysen, supersnuten Lei Wulong och hårdingen Paul Phoenix, som båda har hållit sig fräscha trots att de börjar bli nästan lika gamla som Mick Jagger, samt ninja-roboten Yoshimitsu som av förklarliga skäl inte har åldrats alls. Gamle Heihachi och Jack/P-Jack finns också kvar, fast i den hemliga avdelningen.

Bland de nykomlingar som går att välja från start är rasta-breakdansaren Eddy Gordo helt klart den mest originella. Hans kampstil är av ett slag som inte går att beskriva utan måste ses. Som vanligt finns det också en hel hord dolda karaktärer som kommer fram vartefter man klarar turneringen med olika figurer. Den lille men långt ifrån gullige mangadinosaurien Gon, slemhögen Dr. Boskonovich och ett par riktigt motbjudande demoner är ett urval av vad som bjuds. Som extra belöning ingår även en rad minifilmer som kan sparas och tillsammans ger både handlingen och karaktärerna grundligare presentationer.

Tekken 3 behöver ingen gimmick. Inga studsande bröst eller kläder som faller av. Det lever och vinner på ren, rå känsla.

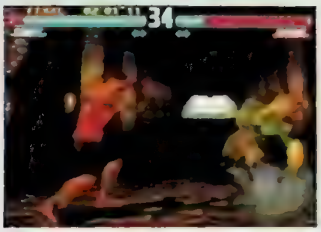
Turneringen Iron Fist Tournament är givetvis huvudspelet, men Namco har dessutom lagt till alla de spelformer som krävs. Training, Time Attack, Team Mode och så vidare. För att få fram alla karaktärer måste man dessutom klara Force Mode som är ett slags sidoscrollande beat 'em up där man slåss mot klasvis med ondingar. Är man duktig kan man också få chansen att spela en våldsinriktad variant av beachvolleyboll.

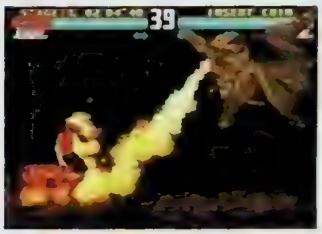
Tillsammans med de nya karaktärerna har Namco också tagit en hel del nya tekniska och taktiska grepp. Grundkontrollerna är sig lika men nytt är till exempel att det går att bryta grepp och kombinationsattacker eller kontringar. Karaktärerna kan röra sig i djupled vilket ger undanmanövrer och andra defensiva taktiker ökad betydelse. Skulle man ändå springa på en rejäl smäll kan den som är snabb med rätt timing utnyttja Quick Recovery-funktionen och snabbt komma på fötter igen. På attacksidan har det tillkommit en del nya slag och sparkar men den stora utmaningen ligger i att förödmjuka och tillintetgöra motståndaren med en tio träffars kombination. Vilket förstås kräver en stunds övning.

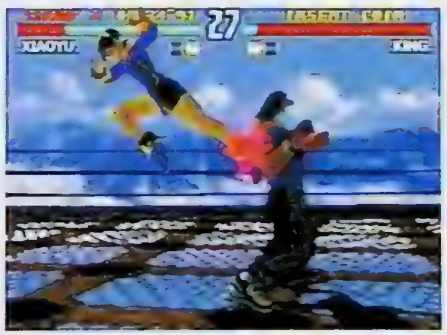
En del av specialeffekterna från arkadspelet fick offras i konverteringen, till förmån för bildhastighet och smidighet, men tillräckligt mycket överlevde för att man ska häpna. Bara det stora antalet introsekvenser och de filmsnuttar man belönas med under spelets gång är värda att anstränga sig en hel del för. De flesta av de tjusiga 3D-bakgrunderna ser också i stort sett ut som i arkadversionen och både animationerna och detaljteckningen är betydligt snyggare än i *Tekken 2*. Självfallet har alla deltagare också ett antal uppsättningar ombyten att flasha med.

Namcos programmerare har som sagt fått slita hårt men så har de också lyckats så bra någon kunde begära. Fast nu väntar vi förstås på *Tekken 4*. *JS*

Utan den gamle räven Heihachi skulle det inte finnas något *Tekken 3*. Det är nämligen han som sett till att Lei, Law och de andra drabbar samman för tredje gången i King of Iron Fist Tournament - världens hårdaste kampsportsturnering.

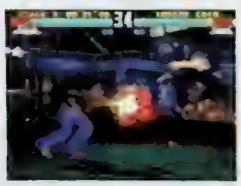






Två av spelets mest olika karaktärer. Precis som sin far är King stark och långsam, medan Xiaoyus luftfärder skulle kunna göra en ballerina avundsjuk.

Kumas svartvita kusin Panda är inte att leka med. Till vänster ser vi hur Jin får sig en rejäl spark i ansiktet, och till höger får Law känna på en äkta björnkram. Han är inte farlig, bara man är varlig... Pyttsan!



BÄTTRE OCH BÄTTRE

Tekken 3 behöver ingen gimmick. Inga studsande bröst eller kläder som faller av. Det lever och vinner på ren, rå känsla. Namco har överträffat sig själva med den tredje delen i *Tekken*-serien. Förutom själva prestationen att konvertera ett System 12-spel till den förhållandevis klena PlayStation, är spelet i sig ett mästerverk. Läcker och snabb grafik lägger grunden. Suverän kontroll och genomtänkta funktioner med de nya elementen väl införlivade i det gamla välkända *Tekken*-upplägget står för spelkänslan. Och på toppen av det en väl avvägd blandning av våld, action och humor. Det kan knappast bli bättre. Visserligen har Namco som vanligt fläskat på med en hel del spektakulärt glitter typ sanslösa kombinationsattacker som ser otroligt snygga ut men egentligen är meningslösa att utföra eftersom en vanlig rundspark ger betydligt bättre utdelning. Och visst tar sig *Tekken*-såpan alltmer krystade vändningar. För att inte tala om det växande menageriet av udda speikaraktärer där Dr. Boskonovitch nog tar originalitetspriset för sin el-attack i ryggläge. Och inte är det så sanslöst svårt att klara av ens med högsta svårighetsgrad. Men vad gör det när spelet ändå i grund och botten är det i särklass bästa 3D-beat 'em up som har gjorts till PlayStation. Och en och annan fjärtande minidino och korkad stubbe är ju inte helt fel som omväxling till de mera traditionella hjältetyperna.

Jonas 95

ETT MÅSTE I HYLLAN

Jag hör till dem som aldrig tröttnade på *Tekken 2*. Jag gillade det så till den milda grad att jag knappt ens tänkte på att *Tekken 3* var i antågande. Men så kom spelet till slut och efter att ha testat det lade jag frivilligt *Tekken 2* på hyllan.

Skillnaderna i känsla mellan *Tekken 2* och *Tekken 3* är kanske små, men de är stora nog för att jag ska tycka att *Tekken 3* är det bästa beat 'em up som Namco har producerat. De nya karaktärerna går inte heller av för hackor, fastän jag ibland tycker att de är lite väl överdrivna till stil och utseende. Min dröm är nämligen ett spel med samma känsla som *Tekken 3*, men med ett mer jordnära utseende. Därför är och förblir den hyfsat realistiska karaktären Lei Wulong min absoluta favorit, och hans nya nackgrepp och drunken monkey-attacker är för mig de absoluta höjdpunkterna i *Tekken 3*. Detta är det bästa beat 'em up som finns till PlayStation just nu – därom råder ingen tvekan.

Micke 94

GRAFIK	95	SPELBARHET	95	TOTALT
Om möjligt ännu bättre och ännu snabbare än i *Tekken 2*.		De nya tilläggen vässar en redan suverän kontroll.		Namco har gjort det igen!
LJUD	88	UTMANING	93	94
Som vanligt fräcka effektljud och välgjord musik.		Massor att göra även sedan man tror att man har sett allt.		

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 4 september
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — PlayStation

Precis som alla andra spelgenrer till Nintendo 64 är fotbollsgenren ganska tunnsådd. Det är ju bara Electronic Arts och Konami som bemödar sig om att göra fotbollsspel till Nintendos konsol. Därför är det tur att de lyckas så otroligt bra.

International Superstar

Innan *International Superstar Soccer 64* släpptes var det usla *FIFA 64* det enda alternativet för fotbollsälskande Nintendo 64-ägare. Därför framstod Konami som genrens mästare när de släppte den första 64bit-versionen av sitt klassiska fotbollsspel. Men sedan dess har Electronic Arts kommit med två utmärkta fotbollsspel och kvalitetsribban har höjts avsevärt. Konami har dock inga som helst problem med att hänga med i utvecklingen, det bevisar de med årets upplaga av världens bästa fotbollsspel.

Att förbättra ett så komplett spel som *International Superstar Soccer 64* är ingen lätt uppgift. Redan i det spelet hade Konami lyckats bemästra grafikhanteringen för Nintendo 64 och som bekant var det ju inga fel på spelkänslan heller. Men *International Superstar Soccer '98* är ändå ett snyggare och roligare spel än dess föregångare.

Vad grafiken beträffar så är det framför allt detaljerna som Konami har förbättrat. Till exempel följer spelarna nu bollen med blicken, och deras rörelser har blivit smidigare. Vidare har de lärt sig en rad nya rörelser som de visar prov på vid mål eller när någon bestraffas med kort, och när någon har blivit skadad springer två personer in på banan och hämtar den stackaren med bår. Dessutom har alla väderförhållanden blivit mer realistiska och publiken är mer detaljerad än tidigare. Man brukar ju säga att detaljerna gör helheten, och i det här fallet är det definitivt sant. *International Superstar Soccer '98* ser mer realistiskt ut än något annat fotbollsspel. Det enda som stör är den irriterande flimrighet som tycks vara ett bestående problem med Nintendo 64.

Även i spelkänslan är det detaljer som har förbättrats. Den tydligaste uppgraderingen är att man har bättre kontroll över nickarna. De trevliga genom- och väggpassarna finns kvar från det förra spelet, men de går snabbare och är lättare att utföra nu. Det viktigaste är dock att målvakterna har blivit skickligare, tack vare utvecklad artificiell intelligens. Det är alltså inte längre hur lätt som helst att lura bort målvakten och sänka bollen i nätet och anfallssituationerna är roligare och snabbare än någonsin.

Man brukar ju säga att detaljerna gör helheten, och i det här fallet är det definitivt sant.

Något som gör *International Superstar Soccer '98* till ett mer komplett fotbollsspel än *World Cup '98* är de många möjligheterna som finns för att kontrollera lagens taktik och strategi. Nu finns det hela 16 olika strategier som spelaren kan använda för att styra sitt lag och upp till sex av dem kan lagras för att sedan användas under en och samma match med hjälp av Z-knappen. Dessutom kan varje spelares egenskaper ställas in efter spelarens behag, så att kontrollen man har över sitt lag är total.

Förutom de vanliga uppvisningsmatcherna, internationellt cupspel, VM, straffläggning och träning kan spelaren ge sig in i 16 förutbestämda scenarion med olika förutsättningar. Det är visserligen inte de riktiga spelarna som deltar i Konamis eget VM, men eftersom deras egenskaper är kopierade från verkliga spelare behöver man bara ändra deras namn för att de ska bli kompletta kopior av Ronaldo, Ince och de andra som deltog i det riktiga världsmästerskapet. Det finns 64 internationella lag i spelet och ofta är spelarnamnen vanställda kopior på originalet. I det svenska laget hittar vi till exempel Ladelli, Chewarz och Knarky. Hu!

Det är en smaksak om man väljer att köpa *International Superstar Soccer '98* eller *World Cup '98*. Electronic Arts spel innehåller ju alla riktiga spelare och dessutom det riktiga VM 1998, medan Konamis alternativ har mer komplett strategihantering, fler spelfinesser och större realism. Men i slutändan är det ändå spelkänslan som räknas, och där går det inte att säga vilket spel som är bäst av *International Superstar Soccer '98* och *World Cup '98*. Det är upp till var och en att avgöra.

MW

Målvakterna innebär alltid problem för programmerarna. Men i det här spelet är målvakternas programmering bättre än i de flesta andra spel. Resultatet är dock inte prickfritt. Speciellt inte i straffsituationer, där måvakterna fortfarande inte ens har skuggan av en chans att fånga bollen.

Soccer '98

FÖRÄNDRAT, INTE FÖRBÄTTRAT

Konamis fotbollsspel har alltid haft en helt egen känsla. I *International Superstar Soccer 64* blev den känslan tydligare än någonsin, mycket tack vare att matcherna var så täta och fartfyllda. Dessutom var kontrollen självklar och lättlärd, så med *International Superstar Soccer 64* var det verkligen bara att koppla på maskinen och börja ha roligt med en gång. Just däri låg spelets styrka.

Lite mer komplicerat har det blivit i årets upplaga av världens bästa fotbollsspel. Matcherna har blivit tätare tack vare förbättrad artificiell intelligens och snabbare grafik. Samtidigt har spelet blivit mer grötigt och det är inte lika lätt att hitta fria ytor som tidigare. Det känns inte riktigt som att spelkänslan förbättrats, men den har definitivt förändrats. Den förbättrade grafiken och de nya möjligheterna för strategiskt tänkande höjer mitt betyg, men jag tycker ändå att Konami har tappat en del av sin underbara enkelhet. *International Superstar Soccer '98* är ett fenomenalt fotbollspel, men jag spelar faktiskt lika gärna *International Superstar Soccer 64*.

Micke 93

BÄST MEN INTE NYTT

Electronic Arts årliga uppgraderingar är godkänt befogade, eftersom deras spel bygger på riktiga ligor där nya spelare tillkommer eller byter lag varje säsong. Men varför Konami gör en ny version av *International Superstar Soccer* bara drygt ett år efter att originalet släpptes förstår jag inte riktigt. Visst har många detaljer förbättrats sedan sist, vilket gör *International Superstar Soccer '98* till mitt absoluta favoritspel i fotbollsgenren, men om man redan har *International Superstar Soccer 64* är det ärligt talat ett ganska onödigt köp.

Tobias 92

GRAFIK 91

Animeringen flyter smidigare än i föregångaren och det finns några nya detaljer för realismens skull.

SPELBARHET 92

Känslan är i stort densamma som i *International Superstar Soccer 64*, men spelet har blivit en aning mer komplicerat.

DETALJ

Världens bästa fotbollsspel. Fortfarande.

LJUD 87

Den ökände kommentatorn Tony Gubba har tveksam koll på läget, men stämningen i arenorna är total.

STIMULANS 92

Lika beroendeframkallande som vanligt. Speciellt om man spelar mot en kompis.

93

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

www.spelia.se

(Beställ dina spel från oss via internet)

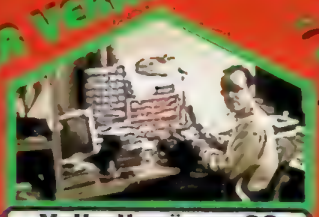
SPE

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

VÅR VERKSTAD:



Valhallavägen 22
08- 150 500

VI KÖPER ÄVEN TRASIGA KONSOLLER

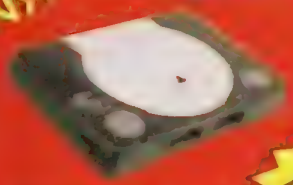
maskiner & tillbehör

-Reparerar
-Modifierar
-Rengör

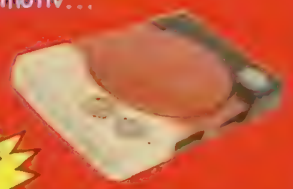
POSTORDER
08-150 600

NYHET

Först i Sverige med lackade psx skal
Välj bland följande motiv...

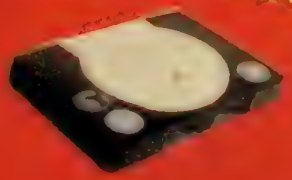


MOTIV 1: "Bajen"

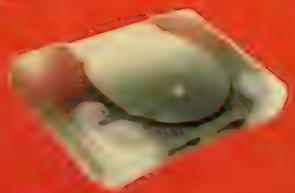


MOTIV 2: "Djurgår´n"

799:-*



MOTIV 3: "Gnaget"



MOTIV 4: "Rasta"

*Om du väljer att behålla ditt gamla skal kostar det 999:-

Gör någon glad!!

Köp SPELIAS eminenta presentkort.
Presentkortet köpes på valfritt belopp & gäller på obegränsad tid.

spel från 25:-

VI SÄLJER ÄVEN SPEL TILL FÖLJANDE SYSTEM:

GAME BOY
NEO GEO
Nintendo
SEGA
MEGA DRIVE
JAGUAR
SUPER NINTENDO

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: vi köper).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: SPELIA
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan på kuvertet, eller klippa ut denna del & klistra fast den utanpå ett "vanligt" kuvert.

(Till er som beställt men inget fått: RING 08-150 600)

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(köpstra gärna denna beställningstalong & dela ut till kompisar & bekanta)

Produkt:	pris:	Reservtitel:	Pris:
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Namn.
Adress.
Postnr. Postadress:
Tel: Målsmans sign:>16år

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 10 Oktober 1998.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

LIA

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

KÖPER BYTER SÄLJER

NYHETER:

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA !

Nya Spel:

N64 SPEL

	nytt/ beg./ vi köper		
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
All Star Baseball '99	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	599	500	225
Blast Corps	399	300	125
Bomberman 64	399	300	125
Bust a Move 3	499	450	200
Chameleon Twist	649	450	200
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Cruisin' USA	549	450	200
Crusin' World	499	450	200
Dark Rift	649	350	150
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	300	125
Dual Heroes	549	350	150
Duke Nukem 64	649	500	225
Extreme G	599	500	225
Fifa 64	399	250	100
Fifa '98-Road to W.C	599	500	225
Fighters Destiny	549	500	225
Forsaken	599	500	225
F1 Grand Prix	599	500	225
F1 Pole Position	599	450	200
Golden Eye 007	649	500	225
GT 64	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Hexen	399	350	150
Int. Superstar Soccer	699	400	175
Killer Instinct Gold	599	250	100
Lamborghini 64	399	300	125
Lylat Wars	599	250	100
Maco . The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Mario 64	599	300	125
Mario Kart 64	599	450	200
Mischief Makers	399	300	125
Mortal Kombat Trilogy	699	500	225
Multi Racing Champ.	649	400	175
Mystical Ninja	649	550	250
Nagano W. Olympics	649	350	150
NBA Courtside-Kobe..	499	400	175
NBA Hangtime	699	500	225
NBA Pro	649	500	225
NFL Quaterback C.'98	599	300	125
NHL Breakaway '98	599	450	200
Olympic Hockey	599	500	225
Pilotwings 64	599	300	125
Quake 64	649	500	225
Rampage World Tour	649	500	225
Robotron X	649	550	250
San Fransisco Rush	649	400	175
Snoboard Kids	499	450	200
Star Wars	599	300	125
Sub Zero - Mortal K.	649	500	225
Tetrisphere	499	400	175
Top Gear Rally	499	400	175
Turok	599	300	125
Virtual Chess 64	649	450	200
Wargods	299	250	100
Wayne Gretzky 64	549	350	150
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	599	300	125
WCW vs NWO W.T.	599	500	225
Wetrix	599	400	175
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	599	500	225

TILLBEHÖR

	nytt/ beg./ vi köper		
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, original	249	200	50
Förlängningssladd,2m	99	50	20
Handkontroll, färgad	349	250	100
Handkontroll, turbo	299	200	100
Handkontroll, original	299	200	100
Handkontroll, Ultra R.	399	300	100
Minneskort (6 färger)	199	150	50
Minneskort, orginal	249	200	50
Minneskort, x4	299	200	100
Minneskort, x20	399	300	150
Ratt + pedaler	899	750	300
Rumble Pack	199	150	50
Rumble Pack, orginal	249	200	50
Rumble Pack +minne	299	250	100
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

BEGAGNAD N64

Vi köper 700:-

Vi säljer 1200:-

"Super Mario 64", "Nintendo 64" are trademarks of NOA, Inc. All trademarks and copyrights are recognized. Alla rättigheter för varumärket Nintendo 64 i Skandinavien är Bergsala Gruppen AB. Bergsala Gruppen AB är generalagenter för Nintendo.

Begagnade spel:

måndag-fredag	lördag	
Butik Postorder	11.00-18.00	11.00-15.00
Orderfax	dygnet runt	

08/150 600

08/150 700

Alla spel & basenheter på detta uppslag är begagnade

688 Attack Sub	200
Aero the Acrobat	450
Adv. Batman & Robin	450
Afterburner 2	100
Agassi Tennis	150
Air Diver	250
Aladdin	300
Aleste	300
Alex Kid in E.Casle	100
Alien 3	150
Alien Soldier	400
Alien Storm	100
Alsia Dragon	150
Altered Beast	50
Andretti Racing	400
Animaniacs	400
Another World	50
Aquatic Games	250
Arch Rivals	200
Ariel Little Mermaid	550
Arnold Palmer Golf	150
Arrow Flash	100
Art Alive	100
Asterix	400
Asterix 2	500
Atomic Robokid	200
Atomic Runner	300
ATP Tennis	400
Austr. Rugby League	350
Back to the Future 3	**150**
Ball's Jacks	300
Ballz 3D	200
Barkley Basketball	350
Bart's Nightmare	350
Bart vs S.Mutants	300
Batman	200
Batman Returns	150
Batman Forever	500
Battle Ship	400
Battle Squadron	250
Battle Toads	200
Berenstein Bear Adv.	350
Bill Walsh Coll Footb.	350
Bimini Run	300
Blades of Vengeance	300
Blaster Master 2	350
Bloodshot	400
Body Count	250
Bonanza Bros	100
Boogerman	350
Bubba & Stix	**300**
Bubble & Squeak	350
Bubsy the Bobcat	200
Bubsy the Bobcat 2	400
Buck Rogers	**50**
Budokan	350
Bugs Bunny	400
Bulls vs Blazers	100
Bulls vs Lakers	100
Buster D. Boxing	100
Caliber 50	300
California Games	200
Cannon Fodder	500
Captain America	200
Castlevania	200
Castle of Ilusion	200
Centurion	300
Chakan	250
Champion Bowling	450
Champion Soccer	400
Chiki Chiki Boys	150
Chuck Rock	250
Chuck Rock 2	400
Classic Collection	450
Clayfighter	450
Cliffhanger	250
Columns	250
Combat/Battle Cars	300
Comix Zone	450
Cool Spot	300
Corporation	50
Cosmic Spacehead	350
Crack Down	150
Crueball-Twist Flipper	300
Curse	250
Cutthroat Island	450
Cyberball	150
Cyborg Justice	300
Dahna	200
Daffy Duck in Hollyw.	450
Dark Castle	100
D Robinson Basketb.	150
Davis Cup Tennis	150
Deadly Moves/Power	300
Decap Attack	150
Desert Demolition	350
Desert Strike	100
Dick Tracy	250
Dino Dinis Soccer	400
Dinosaurs for Hire	350
Disney Collection	400
DJ Boy	250
Double Clutch	350
Double Dragon	200
Double Dragon 3	300
Double Dragon 5	250
Dracula	300
Dragon	350
Dragon's Fury	150
Dragon's Fury 2	300
Dr Robotniks	250
Dungeons & Dragons	100
Dynamite Duke	350
Dynamite Headdy	350
Dune 2	550
EA Hockey	50
EA Double Header	100
Earthworm Jim	**350**
Earthworm Jim 2	450
Ecco the Dolphin	150
Ecco the Dolphin 2	**150**
El Viento	200
Elitserien '95	50
Elitserien '96	200
E. Holeyfield Boxing	100
Empire of Steel	200
Eswat	50
Eternal Champions	250
Euro Club Soccer	50
Ex-Mutants	300
F1 Domark	400
F-117 Night Storm	400
F-22 Interceptor	**50**
Faery Tale Adventure	50
Fantasia	200
Fantastic Dizzy	250
Fatal Fury	200
Fatal Fury 2	250
Fatal Labyrinth	100
Fatal Rewind	100
Ferrari G.P Challange	300
Fever Pitch Soccer	450
FIFA Soccer	50
FIFA Soccer '95	100
FIFA Soccer '96	150
FIFA Soccer '97	250
Fire Shark	250
Flashback	100
Flicky	200
Flink	400
Flintstones	350
Forgotten Worlds	100
Gairos	200
Gain Ground	200
Galaxy Force 2	250
Garfield	350
Gauntlet 4	450
General Chaos	250
Generations Lost	450
G.Foreman Boxing	100
Ghostbusters	150
Ghouls & Ghosts	100
Global Gladiators	200
Gods	100
Golden Axe	100
Golden Axe 2	150
Golden Axe 3	250
Grand Slam Tennis	200
Greendog	150
Grind Stormer	400
Gunship	300
Gunstar Heroes	300
Gynoug	150
Hardball	150
Hard Drivin'	200
Heavy Nova	250
Hellfire	150
Herzog Zwei	200
High Seas Havoc	400
Hit the Ice	300
Hydlide	250
Home Alone	150
Hook	350
IMG Tennis	200
Immortal	300
Incredible Hulk	150
Int S Soccer Deluxe	250
Int.Tour Tennis	350
Indiana Jones	250
James Bond	250
James Pond	200
James Pond 2	**150**
James Pond 3	350
Jewel Master	250
Jimmy White Snooker	400
Joe & Mac-Cavemen	300
J Madden Football	50
J.Madden Footb. '92	50
J.Madden Footb. '93	50
J.Madden Footb. '94	100
J.Madden Footb. '95	150
J.Madden Footb. '96	200
J.Madden Footb. '97	250
J.Montana Football	100
J.Montana Football 2	150
J.Montana Football 3	250
Jordan vs Bird	200
Judge Dredd	400
Jungle Book	450
Jungle Strike	**100**
Jurassic Park	250
Jurassic Park 2	400
KaGeKi-Fists of Steel	250
Kawasaki Bike Chall	350
Kid Chameleon	100
King of the Monsters	250
King's Bounty	300
Klax	250
Krusty's S Funhouse	250
Landstalker	400
Lost Battle	200
Lawnmower Man	450
Legend of Galahad	200
Lemmings	250
Lethal Enforc.+pistol	500
Lethal Enforcers 2	400
LHX Attack Chopper	300
Light Crusader	350
Lion King	**300**
Lost Vikings	350
Lotus Turbo Chall.	250
Lotus 2 Recs	250
M1 Abrams Battle Tank	200
Marble Madness	100
Mario L. Hockey	250
Marko's Magic Soccer	100
Marsupilami	250
Maui Mallard-Donald	200
Maximum Carnage	350
McDonald's T. Island	250
Mega Bomberman	400
Mega Games 1	400
Mega-lo-Mania	**200**
Mega Panel	250
Mega Swiv	400
Mega Turrican	350
Menacer	200
Mercs	300
Mickey Mania	350
Micro Machines	350
Micro Machines 2	400
Micro Machines '96	450
Micro Machines Military	450
Might & Magic	300
MiG-29 Fighter Pilot	**300**
Mighty Max	400
Mike Ditka's Football	250
MLBPA Baseball	250
Mr Nutz	400
Monopoly	500
Moonwalker	**200**
Mortal Kombat	300
Mortal Kombat 2	400
Mortal Kombat 3	500
Mortal Kombat 3 Ult.	500
Muhamm.Ali Boxing	**50**
Mutant L. Football	150
Mutant L. Hockey	250
Mystic Defender	150
NBA Action '95	150
NBA Jam	150
NBA Jam T.E	**100**
NBA Live '95	100
NBA Live '96	**200**
NBA Live '97	350
NBA Showdown	150
NHL All S.Hockey '95	250
NHL Hockey	150
NHL Hockey '94	50
NHL Hockey '95	**50**
NHL Hockey '96	100
NHL Hockey '97	350
NHLPA Hockey '93	50
N. Mansell Racing	450
Nobunga's Ambition	600
Normy's Beach B.O.	200
Olympic Gold	200
Olympic S.Games	450
Onslaught	300
Outrunners	400
Oozo	350
Outrun	200
Outrun 2019	250
Pacmania	250
Pagemaster	350
Paperboy	200
Paperboy 2	350
Pelé Soccer	250
Pelé Soccer 2	350
Pete Sampras Tennis	150
P. Sampras T. '96	300
PGA European Tour	250
PGA Tour Golf	150
PGA Tour Golf 2	200
PGA Tour Golf 3	250
PGA Tour Golf '96	250
Phantasy Star 2	200
Phantasy Star 3	200
Phantasy Star 4	550
Phelious	100
Pinnochio	450
Pitfall	**350**
Pit Fighter	200
Pop & Twinbee	350
Populous	100
Populous 2	**200**
Power Monger	**50**
Power Rangers	350
Power Rangers 2	450
Predator 2	150
Premier Manager '97	450
Primal Rage	250
Prince of Persia	250
Prince of Persia 2	450
Probotector/Contra	300
Pro Quarterback	250
Psycho Pinball	450
Puggsy	300
Quackshot-Donald D	200
Quad Challange	450
Radical Rex	300
Raiden Trad	250
Rainbow Island	250
Rambo 3	250
Rampart	350
Rastan Saga 2	250
RBI Baseball '94	250
Real Monsters	450
Red Zone	400
Revenge of Shinobi	250
Rings of Power	50
Rise of the Robots	200
Risk	550
Ristar	400
Risky Woods	**200**
Road Blasters	250
Road Rash	200
Road Rash 2	250
Road Rash 3	450
Robocop 3	300
Robocop vs Termin.	300
Rock & Roll Racing	400
Rolo to the Rescue	200
Ranger X	250
Samurai Showdown	300
Second Samurai	350
Sensible Soccer	200
Shadow of the Beast	50
Shadow of the B. 2	100
Shadow Dancer	250
Shaq Fu	350
Shining in Darkness	200
Shining Force	400
Shining Force 2	550
Shinobi 3	300
Side Pocket	**250**
Skeleton Krew	350
Skönheten & Odjuret	550
Slaughter Sport	300
Slime World	250
Smash T.V.	300
Smurferna	450
Snake Rattle & Roll	450
Soleil	500
Sonic	100
Sonic 2	**100**
Sonic 3	400
Sonic 3D	450
Sonic Compilation	450
Sonic Spinball	300
Sonic & Knuckles	350
Space Harrier 2	200
Sparkster	300
Speedball 2	250
Spiderman	200
Spiderman & X-men	300
Splatterhouse 2	250
Splatterhouse 3	350
Spot Goes to Hollyw	350
Star Control	200
Stargate	**300**
Starflight	100
Stormlord	250
Story of Thor	350
Streetfighter 2-Ch.E.	250
Street Smart	250
Streets of Rage	150
Streets of Rage 2	250
Streets of Rage 3	300
Street Racer	450
Strider	100
Strider 2	**100**
Subterrania	400
Summer Challange	300
Sunset Riders	200
Super Battletank	400
Super Hang On	200
Super Kick Off	100
Super League Baseb.	50
Superman	200
Super Monaco GP	150
Super Monaco GP 2	300
Super Off Road	250
Super Real Basketball	150
Super Skidmarks	500
Super Streetfighter 2	400
Super Thunder Blade	150
Super Wrestlemania	250
Sword of Sodan	250
Sword of Sodan 2	300
Sword of Vermillion	200
Sylvester & Tweety	350
Syndicate	300
T2-Arcade Game	**100**
T2-Judgement Day	200
Talespin	300
Talmit's Adventure	250
Tazmania	250
Tazmania 2	300
Team USA Basketball	100
Techno Clash	300
Tecmo NBA Basketb	250
Terminator	100
Test Drive 2-The Duel	350
Tetris	300
Theme Park	450
Thunder Force 2	100
Thunder Force 3	200
Thunder Force 4	**200**
Tick	300
Tintin i Tibet	450
Tiny Toons	350
Tiny Toon All Stars	**350**
Toe Jam & Earl	200
Toe Jam & Earl 2	400
Toki/JuJu	150
Top Gear 2	300
Toughman Boxing	400
Toxic Crusaders	300
Toy Story	300
Trouble Shooter	200
True Lies	300
Turbo Outrun	300
Truxton	**50**
Turrican	250
Turtles	300
Turtles-Tournament F	350
Twin Hawk	200
Two Crude Dudes	300
Ultimate Soccer	**100**
Uncharted Waters	400
Universal Soldier	300
Urban Strike	**200**
Vectorman	**300**
Virtua Fighter 2	**400**
Virtua Racing	**450**
Virtual Bart	450
Volleyball	200
Wardner Forest	400
Warlock	400
Warpspeed	300
Warsong	550
Wayne Gretzky Hockey	400
Where in T is C.S?	50
Where in W is C.S?	350
Wimbledon Tennis	250
Winter Challange	**100**
Winter Olympics	200
Wiz & Liz	250
Wonderboy 3	200
Wonderboy 5	150
World Champ.Socc.2	250
World Class Leaderb.	300
World Cup Italia '90	50
World Cup USA '94	150
World Heroes	400
World of Ilusion	350
World Trophy Soccer	250
Worms	450
Wrestle War	200
WWF-Raw	400
WWF-Royal Rumble	250
Yu YU Hokusho 2	400
Xenon 2	150
X-men	400
X-men 2	450
Zero Tolerance	**250**
Zero Wing	150
Zool	300
Zombies Ate My N.	**200**
Zoom	150

Valhallavägen 36

Ⓣ Tekniska Högskolan

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA !

LIA

REA REA

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser	150	Fever Pitch Soccer	400	NBA Jam	250	Super Adv. Island	250
Addams Family	200	FIFA Soccer	150	NBA Jam T.E	300	Super Battletank	200
Addams Family V.	400	FIFA Soccer '96	250	NBA Live '95	250	Super Battletank 2	300
Aero the Acrobat	450	FIFA Soccer '97	350	NBA Live '96	350	Super Bomberman	300
Aladdin	450	Final Fantasy-M Quest	550	NBA Live '97	450	Super Bomberman 2	550
Alien 3	200	Final Fight	150	NHLPA Hockey '93	50	Super Double Dragon	200
Animaniacs	450	Flashback	100	NHL Hockey '94	100	Super Dropzone	350
Another World	100	Flintstones	400	NHL Hockey '95	100	Super Empire Strikes	350
Ardy Lightfoot	450	Flintstones the Movie	450	NHL Hockey '96	300	Super Gameboy	400
Art of Fighting	450	Foreman for Real	350	NHL Hockey '97	450	Super Mario All Stars	300
Asterix	300	Fun & Games	300	Nigel Mansell Indy Car	400	Super Mario Kart	450
Asterix & Obelix	550	F-Zero	200	Nigel Mansell Racing	350	Super Mario World	300
Axelay	150	Ghoul Patrol	400	Olympic S. Games	350	Super Metroid	400
Batman Forever	400	Ghouls & Ghosts	150	Oscar	450	Super Morph	200
Battleclash	50	Gods	150	Pagemaster	350	Super Off-Road	350
Battle Toads vs D.D	200	Goof Troop	400	PGA Tour Golf	200	Super Punch Out	450
Battletoads Battlem	450	Great Circus Mystery	500	PGA Tour Golf '96	400	Super R-Type	100
Beavis & Butthead	350	Hole in One Golf	300	Pilotwings	150	Super Soccer	100
Beauty & the Beast	550	Hook	350	Pinball Dreams	350	Suer Star Wars	300
Best of the Best	300	Illusion of Time/Gaia	250	Pinball Fantasies	450	Super Streetfighter 2	600
Biker Mice from Mars	450	Incredible Hulk	400	Pinocchio	500	Super Sviw	200
Biometal	450	Indiana Jones Adv.	350	Pitfall	200	Super Tennis	100
Blackhawk	250	Int. Superstar Soccer	250	Pocky & Rocky	200	Super Turrican	400
Blazing Skies	200	Int. Superstar S. DL	550	Pocky & Rocky 2	500	Syndicate	450
B.O.B	250	Jimmy C. Tennis	200	Populous	450	Tecmagik	500
Boogerman	300	Joe & Mac	250	Populous 2	500	Tecmo Attack	400
Breath of Fire 2	600	J.Madden Football '93	150	Power Drive	400	Tetris & Dr. Mario	450
Brett Hull Hockey	150	J.Madden Football '94	200	Power Rangers	350	Theme Park	500
Bubsy the Bobcat	250	J.Madden Football '95	200	Prehistoric Man	500	Tintin in Tibet	350
Bugs Bunny	350	Judge Dredd	450	Primal Rage	450	Tiny Toon Adventures	350
Cannon Fodder	500	Junglebook	500	Prince of Persia	200	Tiny Toon W Sports	450
Castlevania 4	150	Jurassic Park	150	Prince of Persia 2	500	Top Gear	300
Castlevania 5	550	Jurassic Park 2	350	Pro Action	450	Tom & Jerry	350
Chessmaster	450	Justice League	450	Puzzle Bobble	450	Tuff E Nuff	550
Choplifter 3	300	Kick Off	150	Race	450	Tiny Toon Football	100
Chuck Rock	400	Killer Instinct	200	Return of the Jedi	400	Turn & Burn	400
Clayfighter	300	King Arthur's World	150	Risk - The Robots	400	Turtles 4	400
Clayfighter 2	400	Kirby's Dreamcourse	300	Rival Turf	200	Turtles Tourn. Edition	250
Claymates	350	Kirby's Ghostrip	450	Robocop vs Terminat	400	UN Squadron	450
Cliffhanger	200	Kirby's Funpack	450	Rock & Roll Racing	400	Ultima	400
Cool Spot	350	Krusty's S. Funhouse	150	Scope 6	300	Ultra 64	150
Cutthroat Island	350	Lagoon	150	Secret of Evermore	150	Utopia	500
Daffy Duck	350	Lawnmower Man	400	Secret of Mana	550	Vegas Stakes	250
Darius Twin	150	Last Action Hero	150	Sensible Soccer	300	Virtual Soccer	250
Demolition Man	350	Legend	300	Side Pocket	650	Wanted	400
Desert Fighter	450	Lemmings	250	Sim City	350	Warlock	450
Desert Strike	250	Lemmings 2	400	Sim City 2000	500	Waterworld	500
Dino Dini's Soccer	350	Lion King	350	Smash Tennis	200	Winter Olympics	200
Donkey Kong Country	350	Lord of the Rings	450	Space Ace	650	World Cup Soccer	350
Donkey Kong C. 2	550	Lost Vikings	200	Star Blazer	150	World Cup USA '94	200
Donkey Kong C. 3	600	Magic Sword	200	Smash TV	150	World League Basket	50
Doom	500	Mario Paint + mus	400	Soccer Kid	150	World Master Golf	350
Double Dragon 5	200	Mask	50	Super Bomberman	400	Worms	550
Dracula	350	Maximum Carnage	450	Spacewalker	450	Wrestlemania	150
Dragon	250	Mechwarrior	350	Spiderman & X-men	350	Wrestlemania 2	450
Dragon's Lair	150	Megaman X	400	Stargate	250	X-Zone	100
DSV Seaquest	500	Megaman X3	500	Star Trek-S. Academy	400	Yogi Bear	400
Earthworm Jim	350	Mickey Mania	400	Starwing	100	Yoshi's Island	350
Earthworm Jim 2	450	Micro Machines	450	Streetfighter 2	150	Yoshi's Safari /scope/	400
Eek the Cat	300	Mighty Max	450	Streetfighter 2 Turbo	300	Young Merlin	200
Equinox	150	Mortal Kombat	150	Streetfighter Alpha	450	X-men	450
ESPN Baseball	100	Mortal Kombat 2	400	Street Racer	450	Zelda 3	250
Exhaust Heat	300	Mortal Kombat 3	500	Street Racer FX	300	Zero the Kamkaze	400
Fatal Fury Special	400	Mortal Kombat 3 Ult.	550	Sunset Riders	150	Zombies ate My N.	250

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Sega Saturn 800:-

Vi köper : 400:- Vi Säljer 800:-

För övrigt sortiment ring 08-150 600 eller besök www.spelia.se

måndag-fredag 11.00-18.00

lördag 11.00-15.00

08/150 600

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT · 24 TIMMARS LEVERANS · 1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

...g se köpinfo rutan för garanti & leveransvillkor

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

SPE

	nytt/	beg.	/vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	449	250	100
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S Club Edition	449	300	125
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Acctua Soccer 2	449	350	150
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	449	400	175
Assault Rigs	99	100	25
Atari Greatest Hits	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blast Radius	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Bomberman World	449	400	175
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
Breath of Fire 3	399	350	150
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bug Riders	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	399	350	150
Chronicles of Sword	449	200	75
Circuit Breakers	449	400	175
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colony Wars	449	250	100
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Counter Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	250	100

	nytt/	beg.	/vi köper
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	199	150	50
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25

	nytt/	beg.	/vi köper
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	100	25
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball : Zone	449	400	175
Dead or Alive	449	400	175
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Doom+Final Doom	399	350	150
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem 3D	299	250	100
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G	399	350	150
ESPN Extreme G 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	200	75
Exhumed	449	300	125
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA 97	299	150	50
FIFA '98-Road to W C	299	250	100
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	350	150
Fire & Klawd	399	350	150
Forsaken	449	400	175
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	200	75
Formula 1 '97	499	300	125
Formula Karts	449	400	175
Frenzy!	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
Ghost in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	449	400	175
Grand Th.Aut Lim Ed	499	450	200
Granstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	300	125
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	400	175
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	350	150
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick off world	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	200	75
Klonoa	449	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kain	399	200	75
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	300	125
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	250	100
Lucky Luke slipps 30-4	449	400	175
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	350	150
Master of Teräs Käsi	449	400	175
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	200	75
Men in Black	399	350	150
Megaman X3	449	400	175
Megaman B & C	449	400	175
Megaman 8	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal K. Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano Winter '98	449	250	100
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA Fastbreak '98	449	400	175
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	350	150
NBA In The Zone 98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T E	299	200	75
NBA Live 96	249	150	50

	nytt/	beg.	/vi köper
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live '98	299	250	100
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	199	100	25
NHL Face Off 97	299	150	50
NHL Face Off '98	399	350	150
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay '98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard	449	250	100
Parappa the Rapper	399	200	75
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pot in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	449	400	175
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall 3D	449	400	175
Player Manager	449	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	449	400	175
Point Blank + pistol	799	650	275
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	449	400	175
Powermove Wrestling	399	350	150
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Poy! Poy!	499	450	200
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	249	200	75
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	399	250	100
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	450	200
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	399	350	150
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull Monkey	449	400	175
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V O T B A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Pang Coll	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	99	100	25
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175

	nytt/	beg.	/vi köper
Theme Hospital	299	250	100
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis + pistol	799	650	275
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tombal	449	400	175
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	299	250	100
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	100	25
Total NBA '97	449	200	75
Total NBA '98	399	350	150

	nytt/	beg.	/vi köper
Transport Tycoon	449	400	175
Trash it	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	199	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	250	100
Viewpoint	199	150	50
Vigilante	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	449	300	125
VR Baseball 97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
World Cup 98	399	350	150
World league Soccer	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	449	400	175
WWF in Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	449	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25

TILLBEHÖR

	nytt/	beg.	/vi köper
Analog Joystick, Sony	699	550	200
Arkad Joystick (Ascii)	599	450	150
Antenn kabel	249	200	100
Antenn kabel, orginal	299	250	100
Handkontroll	199	150	50
Handkontroll, D. Shock	349	250	100
Handkontroll, orginal	299	200	50
Handkontroll, analog	299	200	50
Handkontroll, RPG	399	300	100
Handk.förlängningskab.	99	50	20
Link-up kabel	199	150	50
Minneskort, 15 block	199	150	50
Minneskort, orginal	249	200	50
Minneskort, 240 block	399	300	125
Minneskort, 360 block	499	400	150
Minneskort, 720 block	599	500	200
Multitap, för 4 spelare	499	400	150
Mus	349	250	100
Negcon, analog	499	350	100
Pad Barracuda, analog	299	200	50
Pistol, Blaze	299	200	50
Pistol, G-con 45	399	300	100
Pistol, Pred.Justifier	399	300	100
Pistol, Real Arcade Gun	599	450	150
Pro Act Replay (Datel)	499	400	150
Ratt+Ped.Top Drive	899	750	300
Rengöringset	199	100	50
RGB-scart kabel	199	150	50
Väska	149	100	50

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

Valhallavägen 36

Ⓣ Tekniska Högskolan

LIA

För kunder som besöker vår butik
kostar det 50 till 150:-(beroende på lager)
att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

PSX STANDARD PAKET

1499:-

Ny maskin inkl. [redacted] handkontroll, kablar, cd-ställ, demo cd och 2 års Garanti.
(vårt ordinarie pris är ca. 2098:-)

Beg. vi Köper : 800:- Beg. vi Säljer : 1200:-

PSX PLUS PAKETET

2799:-

Ny Playstation + Dualshock kontroll + original kontroll + minneskort + väska och två valfria playstation spel.
(vårt ordinarie pris är ca. 2800:-)

OBS!! NYA SPEL:

199:-

Actua Golf....199:-

199:-

Adidas P. S. '97...199:-

149:-

Break Point T.....149:-

199:-

Broken Helix.....199:-

199:-

Carnage Heart....199:-

149:-

Darklight Conflict..149:-

149:-

Fantastic Four...149:-

149:-

NBA Jam Extreme..149:-

199:-

Nuclear Strike.....199:-

149:-

Virtual Pool.....149:-

BEGAGNADE SPEL:

300:-

Actua Socc C Ed..300:-

250:-

Colony Wars...250:-

300:-

Exhumed.....300:-

350:-

Herkules.....350:-

100:-

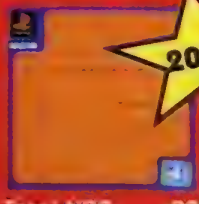
NHL '97.....100:-

250:-

Overboard.....250:-

300:-

Top Gun.....300:-



200:-

Total NBA.....200:-

200:-

Vandal Hearts.....200:-

100:-

Wipeout.....100:-

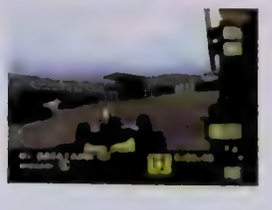
	måndag-fredag	lördag	
Butik	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Postorder			
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

SPELTYP	Racing
UTGIVARE	Nintendo
UTVECKLARE	Paradigm
DISTRIBUTION	Bergsala
SLÄPPG	17 september
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minne
ÖVRIGA FORMAT	

Formel 1-fans hittar många välbekanta namn i *F1 World Grand Prix*.

F1 World Grand

UBI Soft har fram tills nu varit de enda som producerat F1-spel till Nintendo 64. Men nu kommer Paradigms alternativ och resultatet är ett spel som lämnar *F1 Pole Position 64* långt bakom sig.



I F1-spel är realismen det viktigaste. Många andra typer av racingspel gör sig utmärkt som enklare arkadvarianter där det bara är att tuta och köra, men de som lägger pengar på ett F1-spel är oftast ute efter en seriös och genomarbetad simulator. Just den skaran borde bli glad åt att just Paradigm har utvecklat *F1 World Grand Prix*. De ligger sedan tidigare bakom bland annat *Pilotwings 64*, där de visade prov på sin ypperliga hantering av realistiska element i spel.

När molnen mörknar och tornar upp sig känner man att det är regn på väg, och när de första dropparna faller kan man nästan ana den där speciella lukten av våt asfalt.

Grafiken i *F1 World Grand Prix* får *F1 Pole Position 64*, det enda andra F1-spelet som finns till Nintendo 64, att se ganska amatörmässigt ut. Detaljrikedomen är hög, färgerna naturliga, och trots att bildhastigheten inte är överdrivet snabb har Paradigm lyckats ge sitt spel en smidighet och mjukhet som gör det mycket realistiskt till utseendet. Detaljer som att bilarna lämnar permanenta däckspår på banan och att däcken ryker i de riktigt branta kurvorna gör helhetsintrycket ännu bättre, och de fem kameravinklarna fungerar ypperligt.

Allra snyggast är de långsamt skiftande vädereffekterna. När molnen mörknar och tornar upp sig känner man att det är regn på väg, och när de första dropparna faller kan man nästan ana den där speciella lukten av våt asfalt. Grafiken som Paradigm åstadkommit låter en känna sig som om man verkligen satt där i sin McLaren eller Ferrari, och det är ju precis så som det ska vara.

Eftersom Paradigm har lyckats kommer över licenser från FIA kan man hitta så gott som varenda en av världens stora F1-förare i *F1 World Grand Prix*. Givetvis finns de riktiga F1-banorna också med i spelet, 17 stycken för att vara exakt.

I Grand Prix får man köra en hel Grand Prix-säsong enligt 1997 års autentiska förhållanden. Här finns plats både för att öva på en bana och för att värma upp däcken med ett par varv innan loppet börjar, och även den mest kräsne F1-fanatikern blir nog nöjd med det arbete Paradigm lagt ned på att göra spelet realistiskt.

Förutom att köra enstaka lopp på valfri bana kan man även ta del av Challenge, där ett antal historiska lopp från förra årets säsong återskapas. Här får spelaren i uppgift att reda ut olika problematiska situationer av va-

Trots att raksträckorna är många och långa syns inte alls mycket av den annars så typiska Nintendo 64-dimman.

Prix

rierande svårighetsgrad, och de olika situationerna är både utmanande och underhållande.

Vidare kan man köra mot sina egna tider i Time Trial och som tur är går det även att tävla mot en kompis med delad skärm, vars format man själv får ställa in.

Kontrollen är krävande, men det finns stora möjligheter för den mindre erfarne spelaren att ställa in spelet efter sin egen skicklighetsnivå. På nivån Rookie hjälper datorn till med inbromsningar och växlingar före och efter kurvor, men på Professional eller Champion får spelaren styra allt själv och dessutom blir motståndarna svårare att handskas med. Med den vanliga analoga joysticken är det ganska svårt att lära sig ta kurvorna på rätt sätt, men känslan är ändå mer naturlig än om man hade tvingats använda ett vanligt styrkors. Allra roligast blir *F1 World Grand Prix* med analog ratt. Man får dock inte glömma att *F1 World Grand Prix* är en riktig F1-simulator och alltså ett spel för den som är villig att lägga ned lite möda på att träna upp sin skicklighet i banan.

F1 World Grand Prix är ett komplett racingspel. Eftersom det finns så många sätt att ställa in kontrollen på bilarna kan varje spelare anpassa spelet efter sina egna behov och Paradigm har verkligen lyckats göra allt realistiskt in i minsta detalj. Det enda som irriterar är den bitvis något ryckiga grafiken, men i övrigt finns det inget att klaga på. Om du letar efter en bra F1-simulator till Nintendo 64 så är *F1 World Grand Prix* spelet för dig, och ett bättre alternativ lär du få vänta länge på. *MW*

TIDSKRÄVANDE MEN BRA

Äntligen finns det ett bra F1-spel till Nintendo 64. Visserligen har *F1 Pole Position 64* funnits ute ett bra tag, men det spelet hade inte mycket att komma med om man jämför med till exempel *Formula 1 '97* till PlayStation. Nu har Paradigm viftat med sin magiska trollstav, och Nintendo 64-ägare som gillar F1 behöver inte längre snegla avundsjukt på PlayStation-ägarna.

Paradigm har verkligen varit ambitiösa när de skapat det här spelet. I *F1 World Grand Prix* finns nämligen allt man kunde ha önskat. Gladast är jag åt Time Trial, där man kan köra mot sin egen bästa varvtid i form av en spökbild som kör exakt så som man själv gjorde när det gick som allra snabbast. Jag njuter verkligen av att känna motorn accelerera upp i toppfart efter en perfekt tagen sistakurva och glida över mållinjen en halv sekund tidigare än jag gjorde varvet innan. *F1 World Grand Prix* är på inga sätt ett lätt spel, och det tar ett bra tag innan man lär sig kontrollen. Men Paradigm har gjort det så roligt att jag inte kommer att ge upp förrän jag har blivit lika bra som Damon Hill.

Micke 91

SUVERÄNT SOM SIMULATOR

Efter den snygga och fantasifulla Nintendo 64-debuten *Pilotwings 64* kom Paradigms andra spel *Aerofighters Assault* som en stor besvikelse. I *F1 World Grand Prix* har de hittat tillbaks igen. Grafiken är kanske inte lika tjusig som den i *Pilotwings 64*, men realismen finns här och det är den som är allra viktigast i ett formel 1-spel.

Valmöjligheterna och inställningarna är många och det går att förvandla *F1 World Grand Prix* till både ett smidigt arkadspel och en extremt realistisk simulator. Är det en typisk arkadupplevelse man letar efter finns det visserligen andra titlar som är mer intressanta men i simulatorläge är *F1 World Grand Prix* svårt men suveränt.

Det ska bli spännande att se vad Psygnosis gör med *Formula 1 '98* till Nintendo 64. Säkert är att de har fått konkurrens i och med *F1 World Grand Prix*.

Tobias 89

GRAFIK 88
Rent och realistiskt i sedvanlig Paradigm-stil, kryddat med några nya idéer. Några enstaka ryckningar är den enda bristen.

SPELKANDET 90
Med de olika svårighetsnivåerna kan allt från proffs till glada amatörer ha roligt med F1 World Grand Prix.

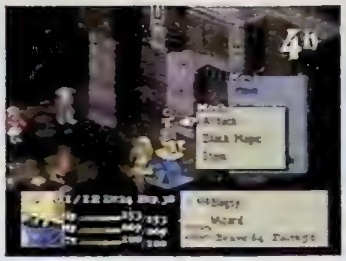
TOTALT
En fenomenal F1-simulator.

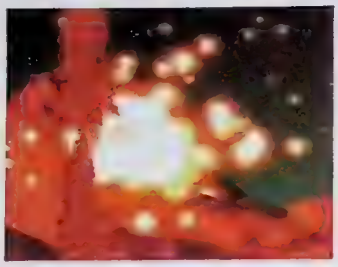
LJUD 85
Motorljuden från medtävlarna ger en hjälpsam rum- och avståndskänsla, och upplysningarna från radion fungerar bra.

DIMANING 92
Tack vare de välprogrammerade motståndarna blir varje lopp unikt, och det är mycket svårt att tröttna.

91

SPELTYP — Strategi
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Square
DISTRIBUTION — Import
SLÄPPS — Ute nu (USA)
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —





Grafiken under kampsekvenserna är betydligt mer detaljerad än i exempelvis *Final Fantasy VII*.

Final Fantasy Tactics

En gammal värld bortom fantasin är på väg att drabbas av ett krig. I stormens öga står riddarkadetten Ramza, och det här är hans historia.

För länge sedan låg sju länder i krig med varandra i det rike som idag kallas för Ivalice. Kriget rasade i hundratals år till den dag då kungen av Mulondo och hans undersåtar drog genom länderna likt en stormvind. De använde sig av uråldriga magiformler för att kalla på ondskans lakejer och försökte förgöra världen. Men tolv hjältar stod emot honom, välsignande med himmelska gåvor. Med kraften av tolv mäktiga kristaller besegrade de honom och förseglande ondskan. Tills idag...

Ramza är en ung riddarkadett från den mäktiga familjen Beoulves, vars äventyr börjar i en liten skala. Trots att han är av ädel börd blir hans mödor tvåfaldiga då han tvingas att vända sin familj ryggen. Tillsammans med sin barndomsvän Delita Hyral tvingas han att ta ett svårt beslut. Riket Ivalice består av flera stora adelsätter som förtrycker folket och bara bryr sig om sina egna bekymmer. När kriget kommer i dess farvatten finns det två mäktiga maktpoler; familjen Gallione och familjen Zeltennia. Och mellan dessa står Ramza Beoulves.

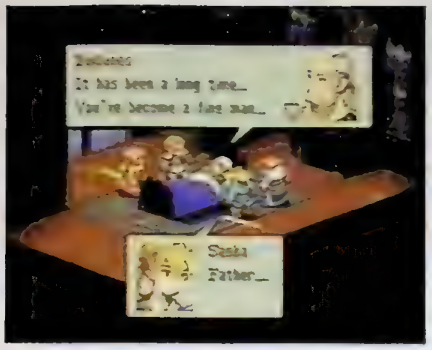
När Square bestämde sig för att göra ett strategibaserat RPG på temat Final Fantasy, köpte de nästan ett helt team av spelutvecklare från det lilla företaget Quest. Quest hade tidigare producerat Super NES-spelen *Ogre Battle* och *Tactics Ogre* och det är i de båda spelen som *Final Fantasy Tactics* har sitt ursprung. Vissa förändringar har givetvis gjorts och de som har spelat Final Fantasy-spelen känner igen både Chocobos och namnen på vapen och magier. Men vad som mest markerar att det här verkligen är en genuin Square-produktion är att *Final Fantasy VII*-karaktären Cloud finns gömd någonstans i spelet.

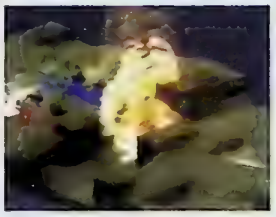
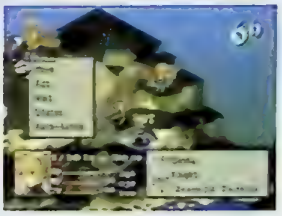
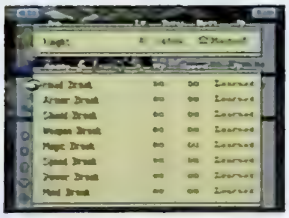
Det finns ett par saker man bör tänka på innan man ger sig i kast med *Final Fantasy Tactics*. Först och främst ska det klargöras att det här inte är ett RPG i konventionell mening. Här handlar det om ett mycket mer strategiskt upplägg och det gäller att vara minst lika uppmärksam på vad för slags terräng det är man slåss i som att hålla koll på erfarenhetspoäng och dylikt. Att ge sig ut i strid kräver planering och för att underlätta bjuder spelet på en pedagogisk genomgång i hur man klarar sig ute på fältet. Men det krävs ändå mycket erfarenhet och övning för att bli en riktigt bra fältherre.

Under spelets gång ansluter sig karaktärer till Ramzas grupp. Det går även att köpa in sådana i städer och de kostar faktiskt inte alls speciellt mycket. Square slår även här ett slag för jämställdheten då det går att välja om man vill ha en man eller en kvinna i sin grupp. När en ny karaktär tillträder måste han eller hon tränas upp. Erfarenhetspoäng tjänas i strid och för att bli en riktigt bra allierad måste man strida mycket. Varje karaktär kan även välja yrke. Och det finns massvis av sådana. Kemister vårdar truppen och är bra att ha i kritiska situationer. Riddare är hårdnackade typer som med hjälp av speciella tekniker kan förstöra vapen och rustningar. Bågskyttar tar hand om fienden innan de kommer för nära. Präster helar svaga vänner och kan bryta förbannelser. Trollkarlar kan kasta kraftiga magier. Tjuvar kan stjäla fiendens vapen. Barder skyddar gruppen med sång. Ninjor attackerar när fienden minst anar det.

Totalt finns det 20 stycken yrken att tillgå. Och varje yrke besitter minst ett tiotal individuella färdigheter.

Precis som i alla andra rollspel finns det även tonvis med vapen, rustningar och objekt som ska finnas i ryggsäcken innan man ger sig ut



Chocobos och flera andra typiska *Final Fantasy*-karaktärer gästar *Final Fantasy Tactics* och får det att kännas som ett klassiskt Square-spel.

på vandring. De flesta städer har en liten vapenhandel där man kan inhandla det mesta, men sådant kräver som bekant pengar. Pengar får man på ett par olika sätt i *Final Fantasy Tactics*. Lättast är att i strid expandera kontot, men det finns andra sätt. På vissa barer kan bartendern ge information om lediga arbeten. Betalningen varierar men det kan faktiskt löna sig att slita lite. Ju mer kompetent arbetaren är desto bättre. Arbetet kan ta några veckor så man får ta hänsyn till att de som ska arbeta inte kan hjälpa till med andra sysslor förrän arbetet är slutfört. Med lite tur går arbetet bra och har det gått riktigt smärtfritt blir det extra klirr i kassan i form av ett speciellt vapen eller en dyrgrip.

Final Fantasy Tactics är ett djupt spel. Det har sina enformiga, lite tråkiga sidor, men som tur är dyker dessa inte upp alltför ofta. När RPG blandas med strategi uppstår en sällsam mix där det inte bara handlar om att stressa sig igenom en strid i realtid. Här tar man det lugnt, analyserar och går till aktion. Upplägget kan kanske jämföras med schack.

De som gillade *Vandal Hearts* hittar sitt Mecka i *Final Fantasy Tactics* och *Final Fantasy VII*-fans kan även de upptäcka någonting speciellt i *Final Fantasy Tactics*. Det här är ett stort, välsmakande äventyr som håller mycket länge.

MJ

Föredrar man strategi framför traditionellt RPG-upplägg är Final Fantasy Tactics ett självklart val. Sony borde skämmas för att de inte släpper det i Europa.

HÖRSELMAT

Jag gillar inte Squares exploatering av mindre japanska spelhus, men jag måste erkänna att *Final Fantasy Tactics* är ett av de mest underhållande spelen på mycket länge. Det har en livslängd som slår det mesta och på ett underligt sätt blir det sällan enformigt. Visst finns det vissa delmoment som kan få mig ur balans, men jag kan förlåta Square för det eftersom det finns så mycket annat att ta del av. Bra historia, vacker grafik och mycket pyssel och fixande. Men främst är det musiken som jag har fastnat för. Den är så bra. Många rollspel kan driva mig från vettet efter 30 timmar med samma musikslingor som bara börjar om och om igen. I *Final Fantasy Tactics* är det inte så. Här handlar det om ren och skär njutning rakt igenom. Hörselmat helt enkelt.

Martin 90

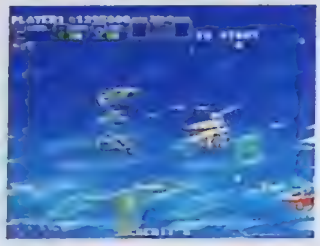
SONY BORDE SKÄMMAS

Flera gånger under spelets gång bevisar Masaharu Iwata och Hitoshi Sakimoto att de är minst lika duktiga kompositörer som Nobuo Uematsu, även om de inte har riktigt samma känsla för melodier som den mer rutinerade *Final Fantasy*-tonsättaren. Men det är främst tack vare välbekanta fåglar, föremål och karaktärer som jag fastnade för *Final Fantasy Tactics*. Jag kan inte påstå att det har fått mig lika fängslad som någon av delarna i den "riktiga" *Final Fantasy*-serien, främst på grund av att kampsekvenserna tenderar att bli lite för långa och enformiga, men det är utan tvekan bäst i action-RPG-genren. Och föredrar man strategi framför traditionellt RPG-upplägg är det ett självklart val. Sony borde skämmas för att de inte släpper det i Europa.

Tobias 89

GRAFIK 90	SPELBARHET 90	TOTALT
Vackra miljöer, detaljerade landskap och bra karaktärsdesign.	Lättförståeligt stridssystem som bjuder på många kombinationer.	Ett intressant och genomarbetat strategispel från Square.
LJUD 96	**UTMANING 86**	**90**
Bland det bästa Square har producerat i musikväg.	Ibland tenderar spelet att bli lite enformigt, men det räddas av den intrigspäckade handlingen.	

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — THQ
UTVECKLARE — Taito
DISTRIBUTION — Funsoft
SLÄPPS — 25 september
SPELARE — 1 – 2
EXTRAFUNKTION —
ÖVRIGA FORMAT —



Sidoscrollande rymdstrider har definitivt varit en bristvara sedan 3D-grafiken gjorde sitt intåg på TV-spelsarenan. I retrovågens kölvatten har det dock börjat hända saker igen. Senaste tillskottet heter *G-Darius*.

G-Darius

Och alla som har längtat efter gamla hederliga rymdstrider mot små och stora aliens som väller fram i en aldrig sinande ström, eller uppgörelser med gigantiska bossar som plockar fram det ena domedagsvapnet efter det andra, kan vara lugna. Det här är precis samma sak som förut. Fast kryddat med lite nya finesser och överraskningar.

Själva spelupplägget är inte direkt nyskapande. De fula rymdfiskarna hotar oss igen och det gäller att skjuta. Och skjuta. Och skjuta. Samt att samla så många nya vapen och uppgraderingar som möjligt. Och att se till att överleva och behålla dem till dess att det är dags att ta sig an bossen. Som vanligt i *Darius*-serien kan man välja väg mellan banorna som är totalt 15 till antalet. Bossarna är, också det traditionsenligt, gigantiska pansarfiskar fullastade med alla typer av vapen man kan tänka sig. Också vapensystemet känner man igen från förr. Man har ett framåtriktat huvudvapen och det finns allt från raketer och missiler till laser- och pulsvapen att samla på sig. För att överleva en längre stund gäller det också att se till att man har en så kraftfull sköld som möjligt. En lite originell nyhet är ett harpunvapen med vars hjälp man kan fånga in ett eller flera fiendeskepp som sedan kan användas som hjälpkanoner. Eller helt enkelt sprängas som superbomber.

De stora nyheterna återfinns på grafiksidan. Taito har för första gången förlitat sig på ett helt polygonuppbyggt scenario med flera lager av 3D-grafik. Man använder sig också av filmiska panoreringar och kameraåkningar för att förstärka djupkänslan som även ökas av att en mängd farkoster och föremål rör sig in och ut på skärmen. Själva skjutandet försiggår dock fortfarande bara i två dimensioner även om scrollningen växlar mellan vertikal, diagonal och horisontell. Ett koncept som fortfarande verkar vara det mest hanterbara med tanke på mängden föremål på skärmen och att man i alla fall ska kunna ha en viss kontroll över det kaotiska händelseförloppet. *JS*

FINA FISKEN

Det är lite samma sak med den här typen av shoot 'em up som med snabba pusselspel av *Tetris*- eller *Bust-a-Move*-typ. Ska de vara riktigt bra ska man kunna spela nästan som i trans utan att vara helt medveten om allt som händer på skärmen. Själva spelandet ska gå på känsla och instinkt, om ni förstår vad jag menar.

Det har producerats en del mer eller mindre lyckade försök med riktig 3D-grafik i liknande spel, men jag är glad att Taito håller fast vid 2D i de interaktiva delarna av *G-Darius*. Det fungerar av någon anledning bäst så. Och även om man kan ana att det går lite långsamt när det händer för mycket på skärmen finns här alla de inslag som behövs för att göra mig glad. Oräkneliga fiendesvärmar, vapen som kan graderas upp till oanad effektivitet, mängder av varierade banor, obehagliga överraskningar och enorma fiskbossar med hårt pansar och namn som inte går att uttala. Jag är i trans så länge jag spelar men fråga mig inte om några detaljer. De glömmer jag så fort jag har lagt ifrån mig handkontrollen.

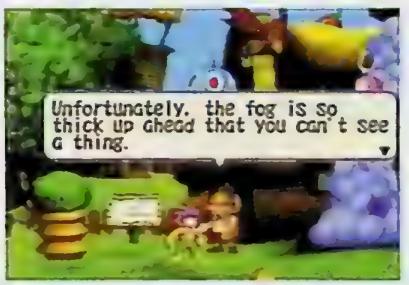
Jonas 86

GRAFIK	86	SPELBARHET	89	TOTALT	
Snabbt och flimmerfritt. Och färgsprakande.		Utmärkt kontroll. Om man hinner med. Man måste vara lite logisk för att få bubblorna dit man vill ha dem.		Perfekt i sin genre men inte direkt nyskapande.	87
LJUD	79	UTMANING	85		
Rätt beat fast egentligen ganska vidrig musik och aningen tama effekter.		Mängder av banor och bossar och tillräckligt svårt om man väljer rätt inställning.			

SPELTYP — Plattform
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Whoopee Camp
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

I sidoscrollande plattformsspel har det inte hänt mycket sedan *Yoshi's Story* släpptes. Förhoppningsvis kan *Tombi* ändra på det.

Tombi



Whoopee Camp är sannerligen inget känt spelbolag. Tillräckligt duktiga dock för att locka Sony att släppa deras senaste plattformsäventyr världen över. *Tombi* är historien om en grottpojke som desperat försöker att återta sin farbrors stulna armband. Världen i *Tombi* är både färgstark och mångfacetterad, men det är inget hinder för att larvig karaktärsdesign, usla skämt och en fjantig svensk översättning ska ingå i köpet. För i *Tombi* är det smaklösa en del av spelet. Här kan plattformssugna spelare hitta allt de älskar och allt de föraktar. För *Tombi* är något av en paradox.

Rakt igenom är *Tombi* ett välprogrammerat spel. Det har intressanta infallsvinklar och en klar ren polygongrafik som blandas med välplacerade pixlar. Det finns massvis av olika typer av miljöer och uppdrag i spelet och på så sätt blir det aldrig tråkigt.

Att styra den lilla rosafärgade pojkvaskern genom gristäta djungler och skogar är till stor del faktiskt riktigt kul. Gömda objekt och sidospår kan sysselsätta en i timmar, vilket också det är ett välkommet inslag.

Tombi är bra på många sätt, men det är när Whoopee Camp börjar att skoja till det på bästa japanska manér som spelet blir näst intill outhärdligt. Det finns flera exempel på detta. Ett sådant är när grottpojken ska lära sig dvärgspråket. Här handlar det inte om att sätta sig lugnt och tyst i skolbänken, utan här måste han hoppa på de stackars små dvärgarna och bita dem i de nedre trakterna för att förstå deras språk. Ett annat exempel på hur pubertalt spelet kan bli är neandertalarens attacker, en uppsättning specialare som är allt annat än trevliga. Här gäller det att hoppa på fienden, ofta grisar i olika utstyrslar, bakifrån för att sedan hoppa upp med dem i luften och slunga iväg dem. De makabra scenerna är inte alls roliga och det är här *Tombi* blir så larvigt som ett spel kan bli.

Tombi är dock ett spel med ett intressant upplägg. Det finns en liten gnutta RPG i det och samtidigt lite beat 'em up, äventyr och racing. Det finns mycket att se och göra, men det är fortfarande töntigt och pubertalt. Tyvärr.

MJ

BRA MEN FJANTIGT

Visst är det kul när ett välgjort spel som *Tombi* släpps. Men det är inte lika kul att upptäcka att spelet är så här larvigt. Det verkar som om Whoopee Camp – vars grundare för övrigt en gång i tiden producerade *Ghost 'n Goblins* – tappade tråden någonstans på vägen. För någon plattformsklassiker kommer det här spelet aldrig att bli. Det är tydligt att *Tombi* riktar sig till en yngre målgrupp, men för den sakens skull behöver det inte bli så här larvigt. De skulle ha satsat mer på handling och karaktärsdesign. Hade de gjort det, skulle *Tombi* vara mer än ett medelmåttigt plattformsspel.

Martin 78

GRAFIK 85
Pixlar blandas med polygoner på ett harmonisk sätt. Lite sämre är dock karaktärsdesignen.

SPELBARHET 76
Bitvis krångligt men ändå acceptabelt.

LJUD 77
Calypsoinfluerade beats som hamrar på i takt med äventyret.

UTMANING 76
Tombi blir lätt väldigt töntigt och känns då lite omotiverat.

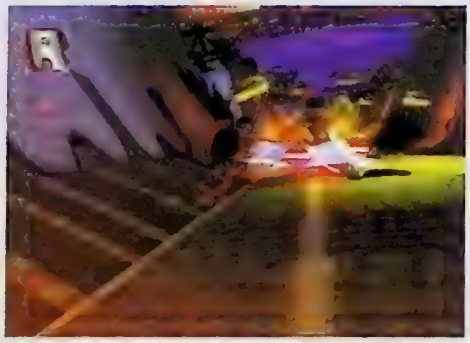
TOTALT
Ett medelmåttigt plattformsspel riktat till de lite yngre.

73

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — UBI Soft
UTVECKLARE — Vivid Image
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — September
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Super Mario Kart till Super NES hade någonting alldeles extra. Någonting som inget spel till PlayStation har haft. Förrän nu.

S.C.A.R.S.



Vapnen är en viktig ingrediens i SCARS. Det finns en hel liten arsenal att välja mellan, och det är ett sant nöje att använda den.

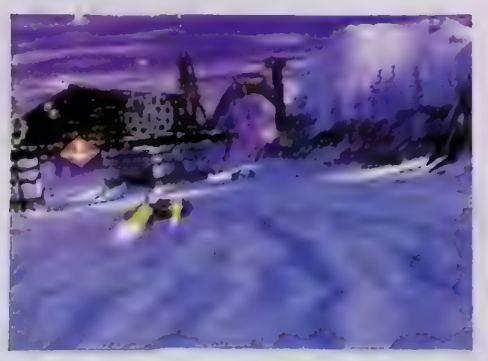
Idén bakom *S.C.A.R.S.* kan tyckas lätt löjlig. Namnet står för *Super Computer Animal Racing Simulator* och vad det egentligen ska betyda vet nog ingen. Det är bara Vivid Image som har försökt att hitta på ett nytt sätt att variera fordonen i ett racingspel, men trots att idén är löjlig har metoden lyckats. I *S.C.A.R.S.* finns tio olika fordon, alla utformade med ett djur eller en insekt som modell. Detta har gett dem olika egenskaper, som till exempel elefantbilens tyngd och stabilitet eller hajbilens snabbhet och väghållning.

Precis som i *Super Mario Kart* spelar vapnen en stor roll i *S.C.A.R.S.* Den tillgängliga arsenalen är väl tilltagen och den består av en del fantasifullt uttänkta varianter. Här finns energibumeranger, elektromagneter, kraftfält, pansarskott, målsökande missiler och en energisköld som kan kopplas på under en begränsad tid. Det finns ofta väldigt gott om vapen på banorna och stundom kan körningen tyckas alltför kryddad av hejvilt skjutande. Men vapnen är inte speciellt kraftfulla, så spelet tappar ändå aldrig i tempo. Dessutom krävs det skicklighet för att pricka sina motståndare och vapenanvändandet kräver nästan lika mycket träning som själva körandet.

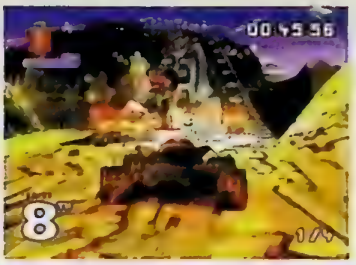
Loppen körs på långa och ganska komplicerade banor, som varierar rejält i höjdskillnad och terräng. Alla banor har skapats med olika grundidéer. På den första banan, Aztek, går loppet till exempel genom en djungelaktig miljö med sydamerikanska pyramider och bergsmassiv som bakgrund, medan banan Ski bjuder på svindlande branta backar med tvära snöbelagda kurvor. Tack vare utsmyckningen får banorna verkligen karaktär, men tyvärr förlorar de samtidigt på den detaljerade grafiken eftersom det ofta är svårt att avgöra exakt var banans gräns går. På grund av det kan det vara svårt att slipa sin körning till perfektion, eftersom man inte vet hur nära kanterna man kan köra. Men över lag är banorna varierade och mycket välgjorda, bättre än i de flesta spel av den här typen. Precis som i *Super Mario Kart* handlar det ofta om att hitta dolda genvägar, en idé som har vidareutvecklats i *S.C.A.R.S.*

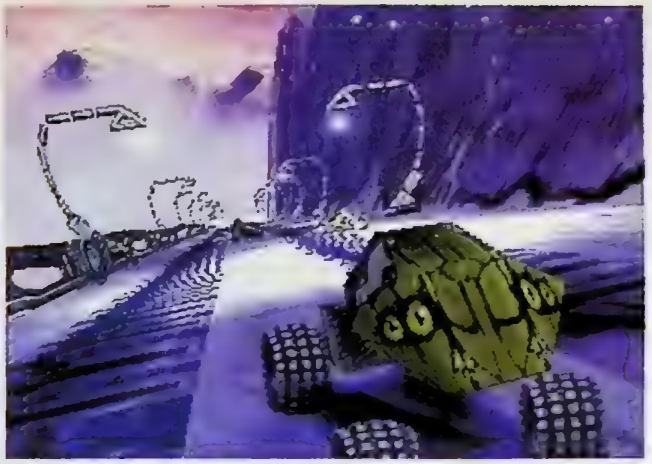
Även själva spelformen är tagen från *Super Mario Kart*. Det finns tre olika turneringar att delta i, och varje turnering innehåller ett antal nya banor. Först när man har segrat i den första turneringen får man gå vidare till den andra, och så vidare. Efter att ha klarat av en turnering får man dessutom chansen att vinna ett nytt fordon. Att vinna dessa är ganska viktigt, eftersom motståndarna i nästa turnering alltid är mycket tuffare än i den förra. Svårighetsgraden är tämligen hög,och minsta misstag i ett lopp leder till en dålig placering.

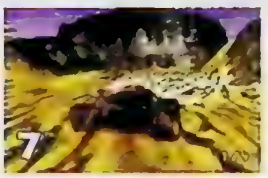
Den hetsiga och hetlevrade kampkänslan som gjorde Super Mario Kart till ett mästerverk infinner sig så fort man har vant sig vid kontrollen och sedan är det nästan lika svårt att sluta spela det här spelet som Nintendos klassiker.



En sak som skulle kunna hota det här spelets framgång är kontrollen, som det krävs mycket tålamod för att lära sig. Alla knapparna på handkontrollen används på samma gång och det krävs stor koncentration och en god dos



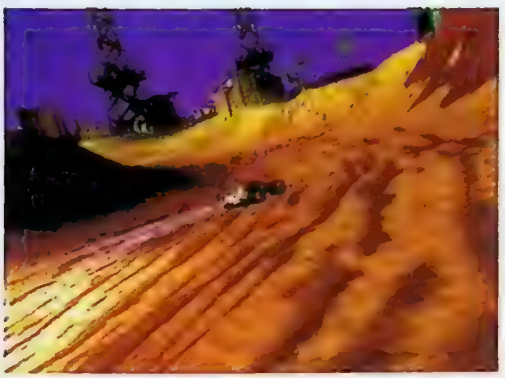




Den stackare som fått dödskallen på sig bör omedelbart göra sig av med den, annars kan det gå riktigt illa.

Duktiga förare kan snabbt utöka sitt stall med nya djuriska fordon. För att få ratta den här ormbilen krävs det dock att man är övernaturligt bra bakom ratten.

Banorna i S.C.A.R.S. varierar mellan de mest extrema klimatzoner, vilket givetvis påverkar körkänslan.



tålamod för att få in snitsen. Svårighetsgraden på turnerningarna skulle också kunna tänkas avskräcka de mindre tålmodiga spelarna. Redan under den andra turneringen tar datorn i med hårdhandskarna och det blir mycket svårt att vinna.

Men Vivid Image har ändå lyckats pricka rätt med *S.C.A.R.S.* Den hetsiga och hetlevrade kampkänslan som gjorde *Super Mario Kart* till ett mästerverk infinner sig så fort man har vant sig vid kontrollen och sedan är det nästan lika svårt att sluta spela det här spelet som Nintendos klassiker. Med Multitap kan fyra spelare delta samtidigt, trots att grafiken då blir lite för suddig för att det ska vara riktigt roligt. Men med två deltagare samtidigt sköter sig grafiken ypperligt och ett roligare racingspel för två personer får man leta länge efter. Här blandas äkta rallykänsla med hetsigt vapenanvändande på ett sätt som vi inte har sett till sedan *Super Mario Kart* släpptes till Super NES för sex år sedan. *MW*

MARIO KARTS VÄRSTA FIENDE

När Vivid Image släppte sitt *Street Racer* för ett antal år sedan tyckte jag att Super Mario Kart hade fått sin första riktigt värdiga konkurrent. Sedan dess har jag undrat vart Vivid Image tog vägen, men nu är de tillbaka och det märks tydligt att de fortfarande kommer ihåg vad körkänsla är. *S.C.A.R.S.* har en sugande fartkänsla som påminner starkt om den i *Super Mario Kart* och *Street Racer,* och dessutom har det samma underbara kombination mellan vapen och racing.

Nu kan jag återigen få det där sataniska leendet på läpparna när jag gör livet surt för mina medspelare. Att jag dessutom kan sätta dit tre levande motståndare på en gång gör mig ännu lyckligare. Det här är ett spel som PlayStation behöver och jag hoppas verkligen att folk har tillräckligt mycket tålamod för att lära sig att uppskatta *S.C.A.R.S.*

Micke 90

BÄTTRE ÄN DET SER UT

Så här i efterhand måste jag nog säga att *Street Racer* aldrig var i närheten av *Super Mario Kart.* Det var en lyckad kopia, men ingenting mer. *S.C.A.R.S.* är bättre för att det är mindre likt sin förebild men sämre för att det liknar så många andra PlayStation-spel, i alla fall grafiskt. Det är dock roligare än alla andra bilspel där man åker omkring i futuristiska miljöer och skjuter, främst tack vare att Vivid Image vet vad körkänsla innebär. Hade de bara haft lite fler originella idéer vad gäller utseende skulle *S.C.A.R.S.* ha kunnat bli en klassiker. Nu tror jag att det kommer att försvinna i mängden av actionbilspel. Även om det är värt ett bättre öde.

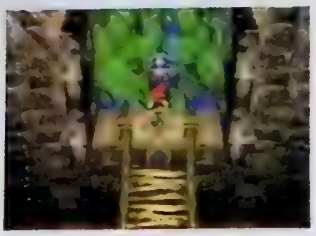
Tobias 86

GRAFIK 83	SPELBARHET 89	TOTALT
Ett renare utseende och något mer nedtonade färger hade förbättrat spelbarheten.	I början är tålamod ett måste för den som vill lära sig ha kul med *S.C.A.R.S.* Men det är verkligen mödan värt.	PlayStations eget *Super Mario Kart.* Nästan. **89**
LJUD 78	**UTMANING 86**	
De något töntiga ljudeffekterna ackompanjeras av ett gräsligt monotont dunk. Motorljudet inger dock en viss fartkänsla.	Svårighetsgraden är ganska hög och det krävs en del envishet för att inte ge upp.	

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — 4 september
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Det går att beskriva *Azure Dreams* på många sätt. Men att jämföra det med några andra rollspel går nästan inte. En ny genre har sett sin gryning.

Azure



I *Azure Dreams* blandar Konami sina tidigare rollspel med en kraftig dos originalitet.

Om man tar en datingsimulator, blandar den med *Sim City*, adderar lite Tamagotchi och fyller på med en rejäl dos RPG blir resultatet *Azure Dreams* – det mest nyskapande rollspelet på flera år. Som bekant har det inte hänt så mycket revolutionerande på RPG-fronten under de senaste åren. Visserligen har den grafiska standarden höjts avsevärt och spelen har blivit större, men fortfarande så bygger majoriteten på de mallar som Nintendo, Square och Enix skapade för över tio år sedan. Konamis Tokyo-division verkar ha tittat tillbaka på den tiden då spelutvecklare fortfarande vågade gå sin egen väg och försökte skapa någonting unikt. Att kalla *Azure Dreams* för enastående är kanske att ta i lite, men det har någonting speciellt. Ett hopkok av flera stilar, vilket gör att det skiljer sig från mängden.

Monsbaiya heter en stad som ligger mitt ute i en stekande öken. Intill staden står ett gigantiskt torn och i dess innanmäte döljer sig skatter bortom fantasin. I Monsbaiya bor en ung man vid namn Koh. Hans far var en beryktad monstertämjare, men under en färd upp till tornets högsta våning gick han ett tragiskt öde till mötes. Fast bestämd att återuppta sin faders yrke ger sig Koh ut på äventyr i det mystiska tornet. I tornet finns inte bara rikedomar, utan även monsterägg; mystiska ting som kan säljas dyrt i Monsbaiya, men som också kan användas för att skapa mäktiga monster.

När spelet tar sin början har Koh just fyllt 15 år, den ålder som krävs för att gå in i tornet. Invånarna i Monsbaiya är inte speciellt imponerade av Koh, men hans faders rykte lever än. Koh har en syster och en mor att försörja och åren utan en far i huset har inneburit svåra tider. Koh måste se till att de kan få ett drägligare liv.

Azure Dreams utspelar sig egentligen bara på två platser; i tornet och i staden. I tornet går det att hitta monsterägg, rikedomar och viktiga objekt. I Monsbaiya går dessa saker att sälja för att sedan investera i viktigare ting. Tornet är en mystisk plats. Kraftiga besvärjelse gör att spelaren alltid startar i tornet med lägsta tänkbara kroppspoäng. Att bli starkare är inte speciellt svårt, men så fort man lämnar denna magiska plats är det bara att börja om igen. Det går heller inte att gå in i tornet med för många objekt. Fler än fem och portarna vägrar att ge vika. Ännu värre är att strukturen på våningarna aldrig är desamma, vilket gör att det blir oerhört svårt att orientera sig.

Att kalla Azure Dreams för enastående är kanske att ta i lite, men det har någonting speciellt. Ett hopkok av flera stilar, vilket gör att det skiljer sig från mängden.

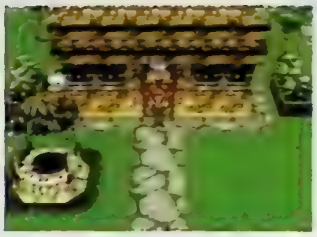
Kohs äventyr handlar dock inte enbart om att jaga monster, den finns andra viktiga saker att tänka på, som flickor. Kohs äldsta vän är Nico. Hon är lite förtjust i Koh och det är hon inte ensam om. Servitrisen Patty som arbetar på Monsbaiyas enda krog, rödhåriga Fur som jobbar i diversehandeln och magikern Selfi är bara några av de flickor som Koh försöker att charma. Rosor, ansiktskrämer och andra ting måste inhandlas reguljärt för att hamna i bra dager med tjejer. Och Koh är en gentleman framför allt annat.

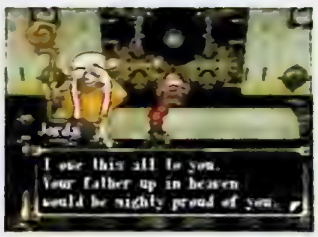
Men det är inte allt. Flickorna och folket i Monsbaiya gillar även donationer till ett nytt tempel, fontäner och andra vackra ting. Det är en dyr hobby, men du bli populär om du hjälper dem. Att lägga en slant på Kohs eget hem är inte heller någon dum idé. Man kan välja tapeter, säng, bord, mattor och så vidare, och att leka inredningsarkitekt är roligt.

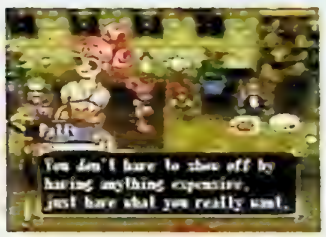
Annars är det främst monster som är den centrala punkten i *Azure Dreams*, och utan dem kommer man inte långt. Det finns en mängd olika monster att föda upp och det krävs både tur och skicklighet för att få fram ett riktigt mäktig sådant.

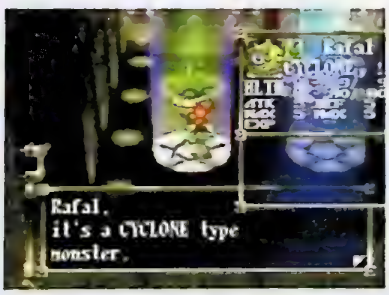
Azure Dreams är ett spel som vinner i längden. Det kanske svävar iväg ibland, men samtidigt erbjuder det någonting alldeles extra. Dialogerna mellan karaktärerna i spelet är både snärtiga och roliga, men det finns även gott om allvar i form av elaka ovänner, faderns oförklarliga död, tornets väktare och livets hårda skola. Ingeting är gratis, allra minst i *Azure Dreams* där varje utflykt in i tornet är ett hårt och mödosamt projekt. *MJ*

Dreams









Visst är *Azure Dreams* originellt, men Konami har för den sakens skull inte helt utelämnat de tradtionella RPG-inslagen.

VINNER I LÄNGDEN

När jag testade *Azure Dreams* första gången undrade jag hur Konami kunde ställa till det så. När jag fick bättre grepp om spelet tyckte jag dock att det blev bättre och bättre. Det kan visserligen ses som en mycket frustrerande sak att inte få behålla erfarenhetspoängen, men faktum är att det är riktigt roligt eftersom ingen färd in i tornet blir den andra lik. Att jaga tjejer, avfärda rivaler, äta kungligt samt roa sig på den lokala puben är faktiskt riktigt underhållande. Att investera sina pengar i ett nytt hus i staden är även det kul eftersom ens framgångar blir till monument. Folks attityd i Monsbaiya övergår allt eftersom från förakt till vördnad och till slut blir man en riktig hjälte. Populär med allt vad det innebär. Hur kul som helst.

Martin 87

ANNORLUNDA

RPG-genren behöver spel som *Azure Dreams* för att överleva. Inte för att det kommer att sälja ens hälften så mycket som något av Squares spel, men för att det åtminstone är ett tappert försök att utveckla en genre vars grundkoncept har varit ungefär detsamma i drygt tio års tid. Konami har med både *Suikoden* och *Vandal Hearts* visat att de försöker göra lite annorlunda spel, och nu har de levt ut ännu fler originella idéer.

Kanske är *Azure Dreams* lite väl udda för de som upptäckte rollspel först i och med *Final Fantasy VII*, men är man lite mer bevandrad i genren kan Konamis spel vara en intressant upplevelse.

Tobias 84

GRAFIK 84
Lite ojämn grafik som tack vare vissa lyckade inslag håller sig över medel.

SPELBARNET 84
Lite luddigt upplägg sänker betyget en aning.

TOTALT
Ett nyskapande rollspel som blickar framåt.

84

LJUD 81
Kvaliteten varierar även här kraftigt. Alltifrån bra musik till riktigt usel.

UTMANING 90
En gripande historia, ett originellt koncept och andra varierande egenskaper gör *Azure Dreams* riktigt underhållande.

SPELTYP	Sport
UTGIVARE	Human
UTVECKLARE	Human
DISTRIBUTION	Bergsala
SLÄPPS	September
SPELARE	1 – 2
SPARFUNKTION	Minne
ÖVRIGA FORMAT	

Air Boarder 64

När de extrema sporterna inte längre räcker till är en lösning att hitta på en egen. Airbording är en framtida kombination av skateboard och snowboard. Som snowboard minus snö, men i skateboardmiljö. Det vill säga på gator och ramper.

Målet för aktiviteterna är att sopa hem cupvinsten och kunna kalla sig "Master of Airbording". Man har åtta olika karaktärer och fem banor att roa sig med och på. Samt ett par dolda figurer. Det finns ett Practise Mode som givetvis är precis vad det låter som och i det här fallet inte är något som bör hoppas över om man vill lära sig att utnyttja luftbrädan på bästa sätt. Det går nämligen att utföra över 80 olika trick inklusive tailgrabs, handplants, volter med mera. Bara man vet hur man gör.

Eftersom brädorna inte verkar påverkas så mycket av tyngdlagar och gravitation blir alla trick betydligt mera spektakulära än i mer simulatorinriktade spel som *1080°*. Och det går dessutom alldeles utmärkt att köra upp för lodräta väggar och göra tiometers hopp rakt upp i luften.

Huvudspelet är Street Mode där det gäller att åka fortast och plocka mest trickpoäng. Dessutom finns det varianter där man kör enbart på tid, plockar mynt eller tävlar mot levande motstånd.

De fem banorna bjuder på allt från en ren brädpark till snöiga stadsgator och även ett gigantiskt hus i vilket man kör över möbler och annan inredning. Men eftersom alla aktiviteter tilldrar sig på samma banor lär man sig dem tyvärr ganska fort.

Rent grafiskt är *Air Boarder 64* inte direkt nyskapande. I vissa partier har Human lyckats fånga den hisnande känslan av att man verkligen flyger fram på en svävande bräda, men mestadels får man nöja sig med att allt rullar på ganska mjukt men relativt lågupplöst och lite disigt. Kontrollen är däremot helt godkänd och man lär sig ganska snabbt att behärska de grundläggande teknikerna. Och det finns ju som sagt gott om trick att jobba med för den som vill klara allt. *JS*

LÄTTVIKTIGT

Human hade säkert en massa goda idéer och föresatsen att verkligen göra något nytt i brädgenren när de började bygga *Air Boarder 64*. Och idén med svävande brädor är onekligen god. Man kan ju göra så mycket mera om man helt kan bortse ifrån friktion och Newtons lagar. Tråkigt nog blev inte genomförandet lika lyckat. Resultatet blev istället ett spel som är kul att titta på och skojigt att spela en stund men som man ganska snabbt glömmer bort. *Air Boarder 64* duger bra som lite omväxling till *1080°* men både spelinnehållet och den grafiska presentationen är alldeles för lättviktigt för att ge några mera bestående intryck.

Jonas 70

[illegible]	70	[illegible]	79	TOTALT
Läckra färger och mjuka rörelser men också diffust och hackigt.		Lättbegripligt och lättstyrt men lite sladdrig kontroll.		En hop roliga men slarvigt genomförda idéer.
[illegible]	62	[illegible]	68	73
Samplat tjat och trist TV-spelstechno.		Kul som omväxling men räcker inte i längden.		

WWF War Zone

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Iguana
DISTRIBUTION — Bonnier
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT — Nintendo 64

Det handlar om att tillfredsställa publiken. De flesta vet att inget som försiggår i en wrestlingmatch är på riktigt, men ändå drar folk på mungiporna när Hulk Hogan sätter armbågen i ansiktet på The Undertaker och skriker av manlig urkraft. Ungefär som folk som levde kring sekelskiftet inte kunde låta bli att fascineras av den skäggiga damen eller mannen utan ansikte.

I *WWF War Zone* har Iguana tagit tillvara på just den svulstiga och överdrivna charm som riktig wrestling erbjuder. Här är brottarna så feta och fula som de är i verkligheten, kommentatorn lika insmickrande och greppen lika parodiskt överdrivna. De 16 brottarna har många grepp, slag, sparkar och fula tricks att tillgå, men variationen kunde gott ha varit något större. De som finns är dock lagom svåra att använda och den som vill kan träna upp sig med hjälp av en personlig tränare. Förutom den vanliga turneringsformen och lagbrottningen finns två andra intressanta alternativ. Det ena är Cage, där man brottas i en stor stålbur som kan användas till olika specialtricks. Det andra kallas Weapons, där de vanliga matcherna kryddas av att publiken slänger in olika tillhyggen med vilka brottarna kan åsamka varandra stor smärta. Givetvis kan man även ge sig på en kompis, eller tre stycken på en gång med hjälp av en Multitap.

Grafiken är smidig och ganska realistisk och tack vare att Iguana har tagit vara på brottarnas speciella kännetecken ser de ut som sina riktiga motsvarigheter. Höjdpunkten i spelet är möjligheten att skapa egna brottare. Med hjälp av en myriad valmöjligheter kan ens brottare se ut precis hur som helst, och att få använda sin egen kreation i ringen förhöjer spelglädjen enormt. *WWF War Zone* är ett otroligt underhållande spel och ett måste vid mysiga hemmakvällar med familjen.

Micke 88

GRAFIK 81	SPELBARHET 83	TOTALT
Kanske inte den snyggaste man har sett på PlayStation, men variationen och detaljrikedomen är det inget fel på.	Våldsrepertoaren är något begränsad, men spelglädjen är ändå på topp.	Sällan har wrestling varit så underhållande.
LJUD 80	UTMANING 88	85
Lam musik och skränig kommentator, precis som det ska vara.	Med egenproducerade karaktärer och ett minneskort räcker brottarglädjen hur länge som helst.	

Waialae Country Club

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — T&E Soft
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — 24 september
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minne
ÖVRIGA FORMAT —

Det finns egentligen bara två sorters golfspel, de som försöker vara så underhållande som möjligt och de som försöker vara så realistiska som möjligt. *Waialae Country Club* tillhör den senare kategorin. Japanska golfveteranerna T&E Soft har antagligen försökt att tillfredsställa de spelare som verkligen gillar golf på riktigt, men inte är tillräckligt fanatiska för att kräva en perfekt golfsimulator.

Grafiken är realistiskt tänkt, men torftigt utförd. Här finns digitaliserade spelare och bakgrunder, men inget av det gör sig särskilt bra på Nintendo 64. Vidare finns detaljer som vind, underlag, topografi, slagställning, och så vidare, noggrant medtagna. *Waialae Country Club* serveras alltså i en tjusig förpackning som antyder att allt en golfare vill ha finns med i spelet. Men sedan har vi det här med kontrollen.

I *Waialae Country Club* kontrolleras swingen med hjälp av en cirkelformad energistapel som känns igen från de flesta golfspel på PC. En grafisk lösning som känns naturlig eftersom klubban ju färdas i samma bana. Men det är oerhört svårt att veta hur hårt man slår när hålet börjar närma sig. Sex yards från flaggan känns det inte längre motiverat att ha en energistapel som sträcker sig upp till 110 yards och skalan går inte att ändra. Det krävs alltså att man tränar i timvis för att lära sig kontrollera stapeln och innan dess hinner nog de flesta trötta. Samma sak gäller puttarna, eftersom grafiken på green är alldeles för otydlig. Och eftersom det är puttarna som avgör en golfrunda är detta en allvarlig brist i *Waialae Golf Club*.

För den som har tålamod nog för att gilla kontrollen och känslan finns alla spelformer och banor man behöver med i spelet, och det är möjligt att spela med upp till fyra deltagare samtidigt. Men de flesta gör nog bäst i att vänta på ett bättre golfspel till Nintendo 64.

Micke 72

[illegible] 73	[illegible] 70	[illegible]
Torr realism i PC-stil, som på Nintendo 64 blir en aning otydlig.	Nintendo har försökt göra spelet för realistiskt för sitt eget bästa.	Känns som en halvdan PC-konvertering.
LJUD 58	[illegible] 75	76
De flesta ljudeffekter är hyfsade, men röstinspelningarna ger en gåshud på hela ryggen.	Det krävs för mycket tålamod för att man ska orka bli riktigt bra.	

DEN ENDA SPELGUIDE DU BEHÖVER

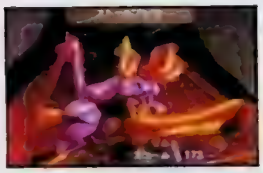
4 KOMMER DEN AUG

fokus

final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime arenas • online • retro

FEM FAVORITER

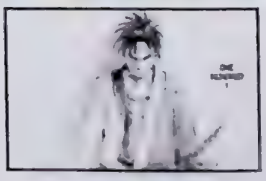
Rollspel: Final Fantasy VIII
Av demoversionen att döma har Square överträffat sig själva. Igen.



Minispel: VMS Godzilla
Tamagotchi-kopia som fungerar perfekt som uppvärmning inför Godzillas bio- och Dreamcast-premiär.

Arkadspel: Ehrgeiz
Två av konsolvärldens tyngsta namn, Square och Namco, har med hjälp av Dream Factory producerat det mest tredimensionella beat 'em up-spelet hittills.

Anime: Blade of the Immortal
För dem som gillar bushido är *Blade of the Immortal* det självklara valet just nu.

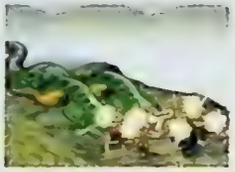


Internet: Bub and Bob
Allt du någonsin har velat veta om *Bubble Bobble*, *Bust-a-Move* och alla andra supersöta Taito-spel. [www.bubandbob.com]

rpg

AV TOBIAS BJARNEBY

Det är inte bara Square som följer upp populära rollspel. Snart släpper både Konami och Enix nya delar i sina framgångsrika RPG-serier.



BREV

Skriv till: RPG, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm, eller skicka e-post till: splay@atlantic.medstroms.se

Hej Tobias!
Läste just din artikel om återutgivna *Final Fantasy V* i Super PLAY 25. Galen i *Final Fantasy* som jag är fick jag ha-begär. Har funderat på att försöka få tag på *Final Fantasy IV* till Super NES när jag såg i artikeln att även det spelet har släppts till PlayStation. Nu undrar jag om jag har någon möjlighet att få tag på dessa spel till min Sony-konsol?

Johannes

Hej Johannes.
Både *Final Fantasy IV* och *V* har släppts till PlayStation i Japan, med ett par nya, renderade sekvenser. Inget av dem kommer dock att översättas till engelska, så mitt tips är att försöka få tag på det amerikanska *Final Fantasy II* till Super NES. ***Tobias***

Hej...
1. Kommer *Tales of Destiny* någonsin att släppas utanför Japan?
2. När kommer *Lufia III: Ruin Chasers*?
3. När släpps *Lunar: Silverstar Story* till PlayStation?
4. Kommer *Samurai Shodown RPG* att översättas?

Elmers

Hej.
1. Ja, det släpps i USA nu i september.
2. Det ser tyvärr ut att bli inställt.
3. I vinter.
4. Nej. ***Tobias***

YO!
Kommer Natsumes *Harvest Moon* till Game Boy att släppas i Sverige? ***Mattias Larsson***

Hej Mattias.
Ja, det släpps preliminärt den 23 november.

Tobias

SUIKODEN

KONAMI • PLAYSTATION

Konami hann före både Square och Enix med att släppa ett RPG till PlayStation. *Suikoden* var dessutom det första riktigt bra sådana till konsolen och trots att det inte såg särskilt märkvärdigt ut lyckades det tilltala en stor skara RPG-fans världen över, främst tack vare sina originella inslag och 108 spelbara karaktärer.

Sedan i våras har det varit allmänt känt att Konami arbetar med en uppföljare, men först under sensommaren presenterades spelet för allmänheten.

Den fullständiga japanska titeln blir *Genso Suikoden II: Akatsuki Teikokugawa*, men i väst kommer den att förkortas till *Suikoden II*. Eftersom mängden spelbara karaktärer var ett av de mest populära inslagen i originalet kommer man även denna gång att kunna kontrollera 108 olika huvudpersoner, varav ungefär en tredjedel återvänder från det första spelet. Har man kvar sina sparade filer från *Suikoden* ska dessa även gå att använda i uppföljaren, men Konami har inte förklarat exakt hur denna funktion ska fungera. De vill inte heller berätta handlingen i detalj utan nöjer sig med att avslöja att man ska slåss mot samma imperium som i originalet.

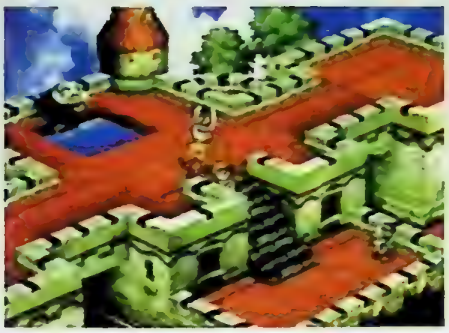
– Ingenting i *Suikoden II* kommer att vara likadant som i *Suikoden*, men spelaren kommer att förstå sambanden, är regissören Murayamas hittills enda kommentar.

Om allting går som planerat släpps *Suikoden II* i Japan under hösten, i USA strax efter årsskiftet och i Europa den 1 mars.

final fantasy forum

AV TOBIAS BJARNEBY

Innan Final Fantasy Forum gör uppehåll i väntan på nästa spel, hjälper vi dig med de två starkaste bossarna i hela spelet. De som får Sephiroth att framstå som en riktig mes.



DRAGON QUEST VII

ENIX • PLAYSTATION

Precis som Square släppte Enix de sex första spelen i sin mest populära RPG-serie till Nintendos konsoler, men övergav sin gamla samarbetspartner för Sony och PlayStation. Enix har dock tagit betydligt längre tid på sig att färdigställa den sjunde delen och vi kommer tvingas att fortsätta vänta på *Dragon Quest VII* ytterligare minst ett halvår.

Det som främst skiljer *Dragon Quest VII* från Squares senaste produktioner är grafiken. Från början var tanken att använda sig av polygonkaraktärer på för-renderade bakgrunder och att handlingen skulle vävas ihop av filmsekvenser. Men att döma av de första bilderna ur spelet använder sig Enix fortfarande av lika stor del pixlar som polygoner, och den visuella skillnaden mellan *Dragon Quest VI* och *VII* ser inte ut att bli lika stor som den mellan *Final Fantasy VI* och *VII*.

Under försommaren 1999 beräknar Enix att vara färdiga med uppföljaren till ett av nittiotalets mest sålda spel. Först då får vi veta om de ens planerar att lansera spelet utanför Japan.

VINCENT VALENTINE

ÅLDER: 27
HEMSTAD: OKÄND
VAPEN: PISTOL

Vapen	Pris	Attack	Materiaplatser: Enskilda	Materiaplatser: Länkade
QUICKSILVER	1 000	38	2	2
Vincent börjar sitt äventyr med detta vapen.				
PEACEMAKER	3 500	38	1	2
Peacemaker hittar Cloud i Kalm långt innan han träffar Vincent.				
SNIPER CR	3 300	42	0	4
Leta efter Sniper CR i Nibelheims berg.				
SHOTGUN	3 100	48	0	4
Köp detta vapen i Rocket Town.				
SHORTBARREL	6 400	51	1	4
Köp Shortbarrel i Wutais vapenaffär.				
SILVER RIFLE	3 000	62	0	0
Silver Rifle finns i Ancients tempel.				
BUNTLINE	6 800	48	0	4
I Bone Village kan Vincent hitta Buntline.				
LARIAT	18 000	64	2	4
Lariat säljs i Icicle Inn.				
LONG BARREL R	13 000	66	0	8
I Costa Del Sol på andra skivan finns Long Barrel R att köpa.				
WINCHESTER	18 000	73	0	6
Köp Winchester i en affär i Mideel.				
SUPERSHOT ST	—	97	0	6
I Ancients skog finns effektiva Supershot ST.				
OUTSIDER	—	80	4	4
I planet på havets botten hittar du Outsider.				
DEATH PENALTY	—	99	0	8
Vincents mest kraftfulla vapen finns i grottan vid vattenfallet.				

Superbossar

De två bossar som Square designade enbart för den västerländska versionen av *Final Fantasy VII* – och som senare även fanns med i japanska *Final Fantasy VII International* – är kanske spelets allra största utmaningar. Men om du besegrar dem belönas du med två extremt ovanliga och därmed värdefulla föremål.

Emerald Weapon simmar omkring under vattnet nära det störtade planet och första gången du stöter på honom är du förmodligen alldeles för svag för att ha någon chans att vinna. När du återvänder senare bör du ha med dig Underwater Materia för att slippa den annars väldigt stressande tidsbegränsningen. Med tanke på att Emerald Weapon har 1 000 000 HP bör din Knights of the Round-magi vara på Level 4 och alla dina tre utvalda karaktärer så väl förberedda som möjligt. En normal attack från Emerald Weapon kan slå ut en av dina karaktärer på bara några sekunder, så effektiva Curemagier är också nödvändiga. Börja med att låta karaktären med Knights of the Round avverka en dubbelattack, med hjälp av W-Summon och välj sedan Mime så att de andra två kopierar den första spelarens attack. Om du hinner upprepa dessa kombinationer tillräckligt många gånger innan Emerald Weapon hinner försvara sig, finns chansen att du vinner. Men det lär krävas en hel del träning.

När Emerald Weapon är besegrad dyker Ruby Weapon upp i öknen nära Gold Saucer. Den nya bossen är lika stark som den förra rent poängmässigt, men är ändå betydligt svårare att vinna över.

Om Ruby Weapons klor inte är begravda i sanden är det ingen idé att ens försöka attackera. Ingen rustning kan hjalpa dina karaktärer att överleva en Ultima-attack, men med Mystile Armor har du ungefär 50 procents chans att parera den. Att kombinera Final Attack med Revive är nödvändigt. I övrigt får du hålla tummarna och hoppas att turen är på din sida.

SKRIV INTE

Efter att ha gått igenom samtliga spelbara karaktärer i *Final Fantasy VII* och avslöjat de mest välbevarade hemligheterna, tar Final Fantasy Forum en paus. Vi återkommer förhoppningsvis om ungefär ett halvår och berättar allt du vill veta om *Final Fantasy VIII*.

anime express

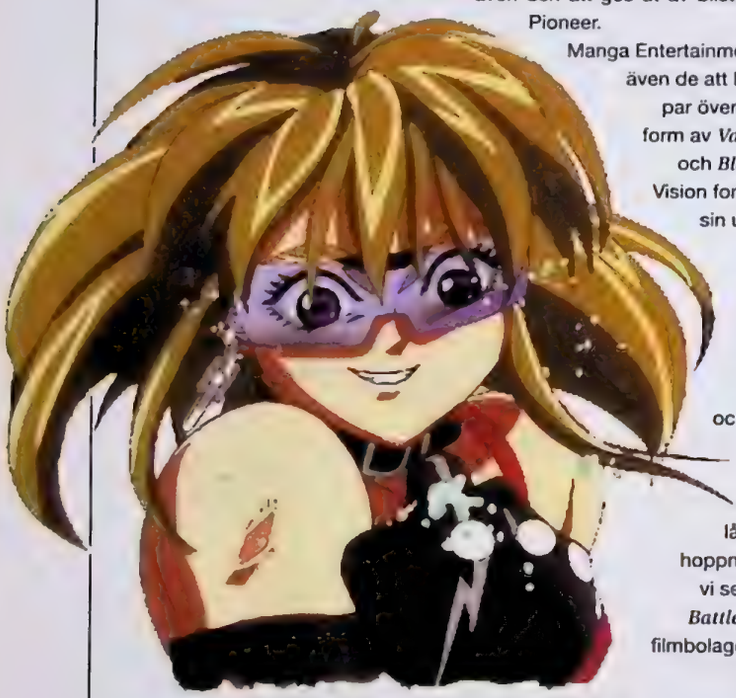
AV MARTIN JOHANSSON

Det tomrum Arislan lämnade efter sig kommer snart att fyllas igen då fantasy-eposet Record of Lodoss War äntligen kommer till Europa. Martin recenserar hela animeserien plus lite till.

Het höst

Nu när sommaren är över vankas det videofilm. Det vet de flesta filmbolagen och de laddar upp med en imponerande uppsättning japanimation för det ändamålet.

Först ut på plan är det 13 delar långa fantasy-äventyret *Record of Lodoss War* ut via Anime Pioneer tillsammans med långfilmsversionerna av Tenchi Muyo och *Armitage III – Polymatrix*. *Iria: Zeiram the Animation* kommer även den att ges ut av bilstereobolaget Pioneer.

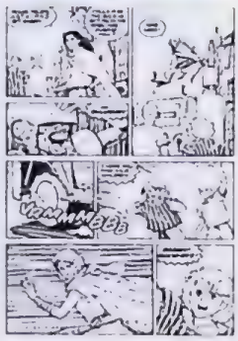


Manga Entertainment kommer även de att bjuda på ett par överraskningar i form av *Vampire Wars* och *Blackjack*. AD Vision fortsätter med sin utgivning av *Evangelion* och del två i serien *Shutendoji*, och så förstås *Elicia* och *Dirty Pair Flash*. Kiseki ligger lite lågt men förhoppningsvis kan vi se fram emot *Battleskipper* om filmbolagets finanser tillåter det.

LEGEND OF MOTHER SARAH

KATSUHIRO OTOMO • TAKUMI NAGAYASU • DARK HORSE

Katsuhiro Otomo är en levande legend i mangakretsar. Med storverk som *Akira* och *Domu* har han fångat en hel värld. *Legend of Mother Sarah – Tunnel Town* är den första samlade volymen från Dark Horse. En samling där Katsuhiro Otomo skrivit manus och Takumi Nagayasu tecknat. Serien tar oss till en framtid där moder jord förstörts av en långt krig. Större delar av planetens yta är förorenad med radioaktiv materia och människan har sökt sig till stora rymdstationer högt ovan stratosfären. Men konflikterna fortsätter och två separatiströrelser bildas. En vill förändra jordens axel och manipulera vädret och på så sätt täcka de radioaktiva delarna under is, den andra är emot det och vill inte manipulera jorden. Strid mellan de båda uppstår och rymdstationerna sätts i brand. Mitt i kaoset finns Sarah och under evakueringen skiljs hon ifrån sina barn. Fast besluten att finna dem igen börjar hon söka nere på den förgiftade planeten.



Legend of Mother Sarah – Tunnel Town är kanske inte det bästa Katsuhiro Otomo gjort. Den innehållet mycket känslor och går ofta in på djupet på personer och deras livsöden. Samtidigt som serien försöker att vara intellektuell strävar den även mot att visa upp brutalt våld – något som ändå känns befogat i ett försök att illustrera en värld där människor tappat sin tro på allt. Men där de även finns de som strävar efter en bättre morgondag. *Legend of Mother Sarah – Tunnel Town* blir ibland lite ytlig trots alla försök, och förhoppningsvis tar sig serien i nästa volym.

ORION

MASAMUNE SHIROW • DARK HORSE

Om man tar alla typer av religioner och blandar dem till en soppa får man fram Masamune Shirows *Orion* – ett sällsamt bildspel där både genomtänkt handling och genuina illustrationer möts.

Seska är dotter till den mäktige magikern Master Fuzen. Oftast så fördriver hon tiden med att transportera rymdskepp genom hyperrymden inom Yamata-imperiet, men en vacker dag när hon kommer hem inser hon att hennes far dragit igång något som kan dra in hela universum i kaos.

Som alltid levererar Masamune Shirow en tempoladdad manga med en liten tvist. Hans tecknarstil är som alltid fantastiskt välgjord och hans känsla för smådetaljer gör det inte sämre. Att läsa *Orion* är som att se en hårdkokt actionfilm av bästa sort. Serierutorna haglar förbi för att sedan stanna upp en liten stund. Mycket pauser blir det inte i *Orion*, men de finns, och när de dyker upp är det ofta ackompanjerade av finurliga skämt.

Orion rekommenderas varmt. Det här är en serie som det går att läsa om ett par gånger om och fortfarande hitta nya saker man inte ens tänkt på.

CARAVAN KIDD VOL. 1

JOHJI MANABE • DARK HORSE

I *Caravan Kidd* blandas science fiction med fantasy i ett jämnt tempo samtidigt som den japanska slapstick-humorn infinner sig där den ska. I en värld där nästan allting är möjligt finns det en ung pojke vid namn Wataru. Han är inte ensam. Ett litet gnagaraktigt och snålt djur är hans enda vän. Den lilla pesten har ett namn, Babo, och hans står för större delen av alla de galenskaper som uppstår.

En dag när Babo och Wataru försöker sälja dyra konserver till en krigsdrabbad stad i Helgebard ändras deras liv drastiskt. De möter Mian Toris. Hon är världens mest eftersökta brottsling och de som jagar henne drar sig inte för att jämna en stad med marken för att få tag på henne. Oturligt nog utser hon Wataru och Babo som hennes slavar och äventyret är i full gång.

Caravan Kidd är inte en speciellt seriös serie. Den fyller dock en funktion bara för att den är så lättillgänglig och okomplicerad. Att sätta tänderna i en sådan serie innebär egentligen bara två saker, man fördriver tiden och har lite roligt samtidigt. Serien lämnar ingen bismak efter sig, men inte heller någon iver efter att få läsa mer av den.

RECORD OF LODOSS WAR 1–6

ANIME PIONEER • ENGELSKT TAL • 355 MINUTER • 13 ÅR

Från början så kom *Record of Lodoss* till genom Ryo Mizuno. Under sin högskoletid på åttiotalet fascinerades han av det amerikanska rollspelet *Dungeons & Dragons*. Och tillsammans med hobbykollektivet Group SNE skapade han ett eget rollspel, grunden för *Record of Lodoss War* var lagd. En manga tecknad av Akihiro Yamada gjordes i slutet av åttitalet för en japansk konsoltidning. Huvudsyftet med serien vad att marknadsföra det då kommande TV-spelet som baserades på Mizunos fabelvärld. Mottagandet gick så pass bra att en 13-avsnitt lång animeserie skapades.

Record of Lodoss War handlar om en krigshärjad kontinent där två krafter strävar efter total dominans. Parn, en ung man vars far var en riddare med skamfilat rykte, är den centrala punkten i berättelsen. Tillsammans med den ljuva alven Deedlit, molokna dvärgen Ghim, visa trollkarlen Slayn, tysta prästen Etoh och pessimistiska tjuven Woodchuck ger han sig ut på ett uppdrag i hopp om att rädda landet. Och snart inser de att mäktiga krafter är i rörelse för att stoppa dem.

Den här animeserien har intriger och personligheter så att det räcker och blir över. Hela serien är drygt 355 minuter långt och efter att ha plöjt genom de 6 kassetterna är det bara att fastställa att det här är någonting alldeles speciellt. *Record of Lodoss War* är i särklass en av de bästa fantasyserier som släppts. Drakar, orcher, onda magiker och mystiska bundsförvanter i filmen gör att det här närmast kan jämföras med Tolkiens sagolika verk. Och fast animeserien släpptes 1989 i Japan håller den fortfarande extremt hög klass. Mizunos fantasivärld är minst sagt lika levande idag som då och RPG-fanatiker och fantasy-vänner kommer att finna något alldeles speciellt med *Record of Lodoss War*.

BREV

Skriv till:
Anime Express, Box 12550, 102 29 Stockholm

Konnichi wa Martin-san!
Jag är en tjej som har dig som idol för att du recenserar och rekommenderar anime som verkligen är bra, som Tenchi Muyo. Jag har några frågor och vore väldigt tacksam om du kunde svara på dem.
1. Eftersom Spindelmannen har blivit manga, kommer den då även att bli anime?
2. Ett rykte på Internet tyder på att *Marvel Vs Capcom* kommer att bli en anime, är det sant?
3. Kommer *Zelda – Ocarina of Time* och *Killer Instinct* bli anime?
4. Och så sista frågan, är du bra på att teckna manga?

Cocktail

Välkommen Cocktail!
Kul att du gillar det jag skriver. Ibland finns det vissa personer som tycker att jag har helt fel.
1. Jag har inte hört om det finns några planer att göra en anime som baseras på Spindelmannen.
2. Jag har också hört det ryktet, men inte lyckats få någon bekräftelse på om det är sant eller ej.
3. Jag är säker på att det inte kommer att bli någon anime som baseras på *Killer Instinct*, däremot har jag hört att en manga som baseras på *Zelda – Ocarina of Time* är på väg.
4. Nja, inte så värst... Kanske lite bara. **Martin**

Tjena Martin!
1. Vad betyder konnichi wa?
2. Du skrev för länge sedan att om läsarna tyckte det var en bra idé att ha med en bilaga i tidningen så skulle det bli en. Jag är ganska säker på att 99 procent av läsarna vill ha en bilaga så du kan väl fixa fram en!?!
3. Angående *Lum* och *Ataru*. Mangan är väl bättre än filmen?
4. Är *El Hazard*, *Dragon Half* och *Armageddon* något att ha?

Usagi

Hej Kaninen!
1. Det betyder goddag!
2. Det kanske blir en bilaga i ett framtida nummer av Super PLAY. Du får vänta och se.
3. *El Hazard* är mycket bra, *Dragon Half* likaså. *Armageddon* är värdelös. **Martin**

Go Martin!
Jag är en kille på 14 år som kan då för manga. Därför läser jag alltid dina sidor. Jag skulle vilja ha svar på några frågor.
1. Är det några bra rullar under produktion i Japan som kanske släpps här i väst om inte alltför länge?
2. Ska det bli någon *Final Fantasy VII*-film, eller hur blir det?
3. Hört talas om *Dragon Half*. Bra eller dålig?
4. Varför har du inte fler sidor om anime och brev? Jag blir alltid lite besviken när jag läst klart allting efter en kvart.

Robin

Hej Robin!
1. Det finns massor av nya filmer på gång. Jag ser fram emot Lala som kommer att visas i Japan snart. Neoranger och Virus verkar också intressanta.
2. Den är under produktion, mer än så vet jag inte. Enligt Square ska den släppas i slutet av 1998.
3. *Dragon Half* är en rolig och bra serie som får en på gott humör.
4. Mer än så här blir det tyvärr inte. **Martin**

mini

AV LOVISA LUNDSTRÖM

Nu satsar även SNK på att producera en bärbar konsol.

Neo Geo Pocket är förmodligen Game Boys värsta fiende hittills.

NEO GEO POCKET

Neo Geo Pocket är namnet på SNK:s nyutvecklade lilla bärbara konsol. Den mäter ungefär tolv gånger sju centimeter och väger inte mer än 130 gram. Det är ungefär lika stort som en Game Boy Pocket.

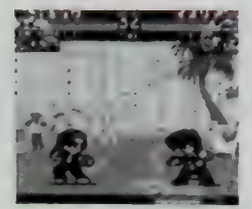
Neo Geo Pocket har en liten LCD-skärm som kan visa upp till åtta olika gråskalor. Det är modernare än den tio år gamla Game Boys fyrskaliga skärm. Den främsta anledningen till att SNK inte har valt att utveckla en färgskärm till den portabla konsolen är att det är för kostsamt.

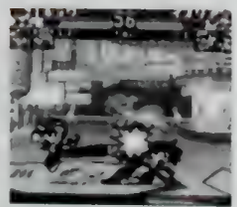
Däremot har de redan hunnit att utveckla en massa kassettspel till Neo Geo Pocket. Bland annat en specialdesignad version av det populära beat 'em up-spelet *King of Fighters*, *Raise a Girl* som är ett simulatorspel som går att likna vid *Princess Maker*, *Neo Geo Cup '98* som är ett fotbollsspel, samt *Tennis* (preliminär titel) och en ny version av arkadspelet *Baseball Stars*. Ytterligare ett tiotal titlar är dessutom under utveckling. Det är ännu inte bestämt hur mycket dessa kommer att kosta, men SNK har sagt att priset kommer att vara så lågt som möjligt. Förmodligen ungefär i samma klass som de till Game Boy.

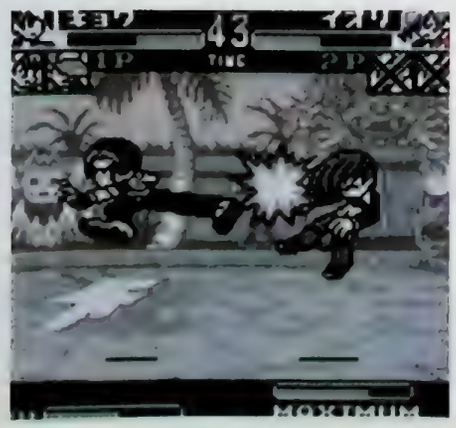
Neo Geo Pocket är till skillnad från både Game Boy och Game Gear en 16bits-konsol och den kommer att vara kompatibel med Segas nya Dreamcast som en typ av Personal Digital Assistant. Den kommer även att tillhandahålla klocka, alarm, horoskop och någon sorts förenklad form av agenda. Neo Geo Pocket kommer även att ha batteriminne.

Till en början kommer Neo Geo Pocket endast att finnas i grått, men SNK räknar med att producera fickkonsoler i ytterligare sju färger så småningom.

Neo Geo Pocket släpps i Japan i oktober, en månad innan Dreamcast, och i USA senare under året. Någon Europalansering är ännu inte planerad. I Japan beräknas Neo Geo Pocket kosta 6 800 yen, vilket motsvarar ungefär 400 svenska kronor.







En ny version av *King of Fighters* är det enda spel som SNK har visat bilder av. Men ytterligare ett antal nyproducerade titlar är på gång.

arkad

AV MICKE [illegible]

I två års tid har *Sega Rally* dominerat racinggenren i världens alla arkadhallar. Det verkade nästan omöjligt att Sega skulle kunna överträffa sig själva, men nu har det hänt. *Sega Rally 2* är här.

SEGA RALLY 2

SEGA • RACING

Tetsuya Mizuguchi och Kenji Sasaki på Segas utvecklingsgrupp AM Annex har aldrig varit rallyförare. Ändå vet de precis vad det innebär att glida genom en kurva i över 100 knyck så att leran sprutar, och de vet precis hur det ska kännas. De båda japanerna ledde utvecklingsteamet som producerade *Sega Rally 2*, vilket nu finns ute i de flesta av Sveriges välutrustade arkadhallar.

De som har spelat *Sega Rally* känner vid det här laget till de fyra bilar man hade att välja på i det spelet, och hur det kändes att köra dem. I *Sega Rally 2* finns det ytterligare två bilar att välja mellan. Det kompletta stallet består nu av Toyota Celica, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Lancia Stratos, Ford Escort och Peugeot 306.

De ser betydligt mer realistiska ut än bilarna i originalet och tack vare den senaste versionen av Segas enastående arkadmaskin Model 3 innehåller grafiken detaljer som genomskinliga fönster, lera som stänker ned bilarna efterhand och en publik som springer runt och fotograferar loppen. Vindrutorna glimmar och glänser i solen och de tidigare polygonfogarna har nu försvunnit totalt. *Sega Rally 2* är helt enkelt det snyggaste arkadracingspel som någonsin har producerats. Hittills.

Även känslan har förbättrats ordentligt. Ratten på arkadmaskinen ger motstånd med förbättrad precision och i det mest avancerade utförandet skakar och vibrerar sätet beroende på vad som händer i loppet. En mycket trevlig ny finess är handbromsen, som med fördel kan användas i de riktigt skarpa kurvorna. Helhetsupplevelsen av att spela *Sega Rally 2* saknar motstycke i arkadvärlden och de som tyckte att *Sega Rally* var realistiskt kommer att bli chockade av dess uppföljare.

De fyra banorna i *Sega Rally 2* är skapade med verkliga förebilder, bland annat vägar i Thailand och på Korsika. Grafiken är snudd på fotorealistisk, speciellt på vinterbanan där stora snöflingor kletar sig fast på vindrutan och slasken sprutar från motståndarnas däck. En annan intressant bana är den som går genom Monaco nattetid. Där avslöjar endast bilarnas strålkastare hur banan löper framåt och det krävs både träning och blixtsnabba reflexer för att komma först i mål.

Alla de människor som springer omkring på och vid sidan av banorna kanske inte gör *Sega Rally 2* till ett bättre spel, men är ett tydligt bevis på hur detaljerade arkadspel Sega kan producera tack vare den senaste filodal 3-tekniken.

Självklart har även ljudeffekterna förbättrats. Surroundljudet skapar illusionen av grus som stänker mot chassits undersida och föremål som studsar runt inne i bilen, och musiken hetsar på föraren som aldrig förr.

Kort sagt är *Sega Rally 2* ett av de bästa arkadspel som Sega någonsin har producerat. Fartkänslan är mer medryckande än någonsin och helhetsintrycket är imponerande. Ännu har Sega inte bekräftat någon Dreamcast-konvertering, så tills vidare får vi stå ut med att gå till arkadhallen för att spela *Sega Rally 2*. Och mycket roligare kan man inte ha för tio kronor.

online

AV MATS LUNDGREN

Två blöta sommarmånader har gjort gott för den svenska web-myllan. Aldrig tidigare har så många nya svenska fansidor tillverkats för den TV-spelsintresserade allmänheten.

Låt oss som vanligt inleda med många tack till alla som ihärdigt tipsar. Tyvärr har vi inte tid att besvara alla brev, men ni ska veta att mycket av Online bygger på att ni rapporterar om vad ni hittar och tycker borde vara med. Vi kollar alla tips och tar med det som är bra. Fortsatt att skriva!

De traditionellt så flitiga rollspelarna har i tillverkningen av de flesta antalet nya hemsidor denna gång fått bra konkurrens främst från Nintendo-spelare. Kanske beror det på att Nintendo 64 nu börjar nå kritisk massa i antalet spel. Gustav Ahlman tipsar om sin egen **N64 Power** där han har plitat ihop 30 recensioner och listat koder till över 40 spel. Även Emil "Eagle" Forsmark har tillverkat en Nintendo-sida med den originella titeln **I am Nintendo**. Mike Jarva hälsar att hans spelsite har fusk till nästan alla Nintendo 64-spel som har släppts i Sverige.

TV-spelshjälten framför andra har fått ännu en egen sida. Det handlar förstås om Mario på **The Mushroom Kingdom.** Någonting annat som växer i storlek på nätet är Game & Watch. Christer Carlbom har skapat sin egen **G&W Palace** där han inte bara har lagt ut vilka han har – han har också gjort recensioner på det hela.

Broderna Nilsson skriver egna recensioner till både Nintendo 64 och PlayStation och lägger ut bilder från intressanta spel. Fler spelrecensioner, gamla och nya, finns på hollandska Michaels hemsida. Och tyska Rainer Schmied listar fusk till just de spelen plus en hel del ytterligare. Hans lista är imponerande.

Musik: Om vissa andra bekymrar sig över MP3-formatet är TV-spelare bara lyckliga. Ett av många skäl till det är **The Video Game Music Haven.** Siten är även ansluten till **The Game Music Ring** vilket automatiskt ger tips till andra liknande hemsidor. Ytterligare en "central" i sammanhanget är Video Game Music Archive.

Nintendo Square är ett nyöppnat ställe med recensioner, skärmdumpar, fusk, förspel, nyhetsbrev och de senaste nyheterna. Annars har nu "den ultimata webbringen för N64" startat. Ni som har en egen sida i ämnet kan anmäla den på N64 Gamers Union eller kolla vilka som redan finns där.

Zelda 64-släppet närmar sig, vilket märks i form av nätaktivitet. **Zelda 64 Central** består av bilder, musik, filmer, länkar och en hemlig klubb. Zelda Central innehåller även den en klubb men tonvikten ligger på musik, info och länkar. Ganon the Great har startat **The Golden Land: A Legend of Zelda Site** som förutom rapportering kring nya *Zelda* även innehåller all upptänklig information kring de tidigare delarna, plus skrivbordsteman och kartor.

James Bond har fått en ny site genom **GoldenEye.** Steven Sommerfeld hävdar dock att hans **The 007 Site** är bättre.

ISS '98 WEB handlar om den nyligen släppta japanska versionen av International Superstar Soccer.

World War 64 är en nystartad site vars ambition är att spegla diskussioner om det emellanåt uppflammande konsolkriget. För- och nackdelar med olika konsolsystem, coola citat och andra intressanta ämnen.

PlayStation RPG Source

Calle Thor låter hälsa att han lagt ned sin Square-sida men tillverkat nya **PlayStation RPG Source.** Även hans lillebror har smak för äventyr och fixar just nu ihop sin Zelda 64-sida. "Den ser lovande ut", påpekar Calle.

Resident Evil 2 och *Tomb Raider 2* är teman på **Andy's Resident/Raider Page** bakom vilken svenska Andreas gömmer sig. *Resident Evil 2* handlar också Samuel Pakkanens hemsida om.

Wrestling-fans har med anledning av ett nytt spel fått en ny kajpalats i rymden: **WWF Warzone Character Creation Page** som handlar om hur man tillverkar de olika figurerna. Även **Game World 1998** pysslas om flitigt med nyheter och bevakning av färska Sony-spel.

Ni som börjar bli våldsamt snitsiga på *Gran Turismo* kan kolla hur ni står internationellt. Michael Frayer har satt upp **Records Time Site** där han publicerar de tre bästa tiderna på respektive bana. Intressant.

På **Playstation World** utlovas påfyllda "tons of cheats", recensioner, smygtittar och mycket annat. Signaturen Sportman är *EA Sports*-fanatiker och har tagit konsekvenserna av det och satt upp sin egen **EA Sports Website** fylld av smygtittar, recensioner och åsikter. Kanske något mer nyanserade recensioner av importspel hittar man på **Intense PlayStation** som prioriterar bevakningen av obskyra spel som *The Game Paradise 2* och *Bomberman Wars*.

Gamle strävsamma Sean McKay låter hälsa att han nu har kluvit sitt **PlayStation & Jaguar Review Archive** i två delar; 494 PlayStation-recensioner och 105 Jaguar-åsikter. På den gamla adressen finns en länk till de nya.

SegaNet

Omtalad som en av de bästa Sega-siterna är **SegaNet. Information Overload Online** är en betydligt nyare site med spelrelaterat material till alla format men med speciellt fokus på Saturn och Dreamcast. Och varför inte pröva **SonikWorld?** Det handlar dock inte alls om vad du tror.

Epidemiska Final Fantasy

Final Fantasy VIII har utvecklats till en epidemi.

"Jag har snickrat ihop en **FF VIII-site**. Den innehåller allt från presentation av karaktärerna, massvis med bilder, en liten musiksnutt i MP3-format och en film från E3. Filmen visar FMV- och kampsekvenser. Musiken i filmen är osannolikt bra och tyder på att Nobuo Uematsu har mognat en smula. Lyssna och bevittna *Final Fantasy VIII* på min sida" hälsar Pablo Lababra. SP-tipsarna visar hög kvalitet när de beskriver sina sidor och reflekterar över innehållet.

Även Jimmy Pop Malmqvist har tillverkat en egen **Final Fantasy VIII-sida.** "Det skulle vara tacksamt om ni satte upp den på Online." Redan fixat! Och vi tipsar även om din **Final Fantasy VII**-sida, dat dul

Jimmy är inte ensam. Sephiroth tipsar om en väldigt bra **Final Fantasy VIII-site.** Och Jonas Lindborg låter hälsa att **Wouter's Final Fantasy 8 Homepage** "är en väldigt bra sida". Miss Fantasy tycker definitivt att vi ska besöka **Rocket Town** men gillar kanske bäst **Final Fantasy Tactics & Final Fantasy VII.**

Thomas Johansson och en kompis har snickrat på var sin sida, Thomas på **Final Fantasy Tactics** och kompisen på **Final Fantasy VII.** Niclas Kyle vill att vi besöker hans *FFVII*-sida och hans kompisars *FFVIII*-sida som bägge ska innehålla den sneaste informationen om Squares nya spel. Även Per Forsberg har tillverkat sin egen *FFVII*-sida. Richard Fallquist låter hälsa att hans sida bland annat handlar om *Final Fantasy VII*, vilket vi naturligtvis tackar för. Omtalad som en av de snyggast *Final Fantasy VII*-siterna på nätet just nu är **Sephiroth no Oukoku.**

Stefan Wrangle skiljer sig från mängden genom att ha satt ihop en **Alundra-site** men så tipsar han om en "superbra" svensk *FFVII*-sida.

Evert Backerstam har hittat en bra anime-site i **Anime-Genesis** som han tycker fler borde ta del av.

Apropå *Final Fantasy* är Zach Keene känd på nätet för sin **Final Fantasy Walkthrough.** Nu har han även tillverkat en **Einhänder FAQ.**

Slarvigaste sidan

Den slarvigaste TV-spelssidan på nätet har genomgått stora förändringar, hälsar de anonyma gossarna bakom **Sector 32** och vill naturligtvis att så många besökare som möjligt ska lockas av dessa toner.

The Video Games Palace utmålar sig som den site du alltid har längtat efter men som du aldrig har hittat (förrän nu). Med klara, ärliga och koncisa recensioner om spel och hårdvara, veckobaserade krönikor, guider och en anslagstavla för speldiskussioner. Kanske något just för dig?

Game Site Links är en spelsite-katalog skapad primärt för webmasters för att kunna få sina siter listade. Naturligtvis är sidan som en bieffekt ett bra ställe för alla som letar efter nya platser att länka till.

Fusk. Många finns samlade på **Gamesages** och på **WorldDesign.** Man kan även försöka på **Cybergamez** som blandar både Nintendo 64 och PlayStation.

Vad sägs slutligen om ett knippe tänkvärda ämnesrubriker uppsnappade i olika diskussionsgrupper på Usenet? Många inlägg manar till eftertanke och kittlar verkligen fantasin.

Subject: Ever buy a game twice?
Subject: Brave Fencer Musashiden: How do you like it? (HELP)
Subject: Is it piracy to copy a demo disc?
Subject: PSX RPG's Suck!: I HATE savepoints!
Subject: Do the US Dual Shocks vibrate?
Subject: Any Cheat Codes for Jeremy McGrath Supercross?
Subject: Spice World game nude code?
Subject: What no modem?

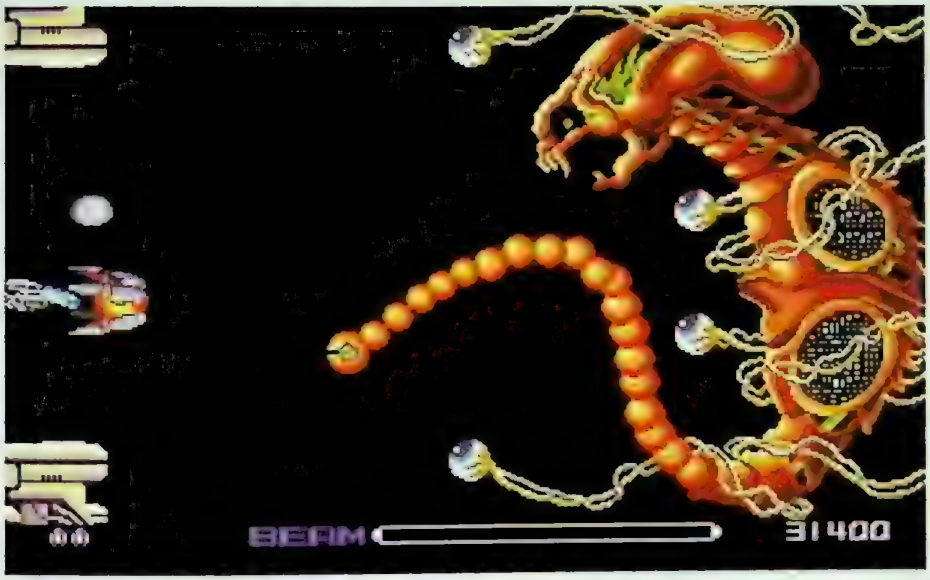
Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

retro

AV MICKE WEICHBRODT

När *R-Type* släpptes som arkadspel för över tio år sedan revolutionerade det genren. Och än idag är det ett av de bästa shoot 'em up-spel som någonsin producerats.



Det gigantiska rymdmonster som R9 konfronteras med i slutet av *R-Types* första bana är förmodligen den mest kända bossen i shoot 'em up-spelens historia.

R-TYPE

IREM • 1987

Idag är det få shoot 'em up-spelare som inte känner till R9; det lilla rymdskeppet som Irem skapade 1987. Med slagorden "Blast off and strike the evil Bydo Empire" lockades otaliga arkadspelare att sätta sig bakom dess spakar och ge sig in i shoot 'em up-genrens värld, och snart hade *R-Type* konverterats till så gott som alla konsoler och hemdatorer på marknaden.

R-Type var före sin tid i de flesta avseenden. Först och främst var grafiken i spelet snyggare än i något annat shoot 'em up. Allt från bakgrunder och bossar till själva R9-skeppet med dess otaliga vapen och uppgraderingar var smakfullt designade, och den H.R. Giger-inspirerade helhetskänslan gav spelet dess unika stämning. Även musiken och ljudeffekterna bidrog till den speciella atmosfären och de som har spelat *R-Type* någon gång kommer för alltid att minnas det ödsliga temat.

Allra viktigast för spelets stora framgång var dock alla de nya idéer som skilde *R-Type* från alla andra liknande shoot 'em up-spel. *R-Type* var fyllt med vapenuppgraderingar som var nödvändiga för att klara spelet, och möjligheten att hålla inne skjutknappen för att generera ett större och mer kraftfullt skott gav spelaren större taktiska möjligheter än i andra liknande spel. Den flyttbara skölden var dock Irems genidrag. Skölden kunde placeras på skeppets fram- eller baksida, och den kunde dessutom skickas ut framför skeppet för att rensa upp bland fienderna.

R-Type bestod av åtta banor med varsin rejäl boss på slutet. Banorna var så väl genomtänkta och konstruerade att de nästan kändes som olika små spel i sig. Man tröttnade helt enkelt aldrig på att spela det och än idag är banorna i *R-Type* några av de smartaste som någonsin har designats.

Ingen av Irems uppföljare har lyckats överträffa originalet. *R-Type II* som kom 1989 var visserligen ett väldigt bra arkadspel, men Super NES-versionen *Super R-Type* blev inte lika bra. Slutligen kom arkadspelet *R-Type Leo*, men inte heller det lyckades uppnå originalets storhet.

Den allra bästa versionen av *R-Type* är fortfarande den som släpptes till PC Engine, en konsol som tyvärr aldrig lanserades i Europa. Lyckligtvis släpper Irem snart *R-Types* till PlayStation, en CD-skiva som innehåller perfekta konverteringar av både *R-Type* och *R-Type II*. Då får vi åter chansen att uppleva Irems mästerverk, och dessutom få en smygtitt på det polygonbaserade *R-Type Delta* som kommer inom kort.

INTERNET

1	(1)	Gran Turismo [PS]
2	(5)	Tekken 3 [PS]
3	(–)	Banjo-Kazooie [N64]
4	(4)	Sakura Wars [SA]
5	(3)	Final Fantasy VII [PS]
6	(8)	Panzer Dragoon Saga [SA]
7	(2)	Resident Evil 2 [PS]
8	(6)	Sakura Wars 2 [SA]
9	(7)	Goldeneye 007 [N64]
10	(–)	Grand Theft Auto [PS]

Listan är © World Charts

USA

1	(–)	Mission: Impossible [N64]
2	(–)	NFL Xtreme [PS]
3	(–)	Banjo-Kazooie [N64]
4	(–)	Mortal Kombat 4 [PS]
5	(–)	Grand Theft Auto [PS]
6	(–)	Mortal Kombat 4 [N64]
7	(5)	Tekken 3 [PS]
8	(–)	Road Rash 3D [PS]
9	(–)	Goldeneye 007 [N64]
10	(–)	FIFA: Road to World Cup '98 [PS]

Listan baseras på försäljningen i USA.

SUPER PLAY TOPP 20

Final Fantasy VII [PS]	1.	(1)
Banjo-Kazooie [N64]	2.	(–)
Gran Turismo [PS]	3.	(2)
Goldeneye 007 [N64]	4.	(3)
Resident Evil 2 [PS]	5.	(4)
Super Mario 64 [N64]	6.	(5)
Colin McRae Rally [PS]	7.	(–)
Dead or Alive [PS]	8.	(8)
Klonoa [PS]	9.	(7)
Alundra [PS]	10.	(6)
Mystical Ninja starring Goemon [N64]	11.	(11)
Kula World [PS]	12.	(–)
Yoshi's Story [N64]	13.	(12)
Zelda – A Link to the Past [SN]	14.	(16)
World Cup '98 [N64/PS]	15.	(9)
Castlevania: Symphony of the Night [PS]	16.	(17)
Heart of Darkness [PS]	17.	(10)
Forsaken [N64/PS]	18.	(13)
Shining Force III [SA]	19.	(–)
Panzer Dragoon Saga [SA]	20.	(15)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

SVERIGE

1	(–)	Colin McRae Rally [PS]
2	(–)	Banjo-Kazooie [N64]
3	(–)	Premier Manager '98 [PS]
4	(–)	Heart of Darkness [PS]
5	(1)	Gran Turismo [PS]
6	(4)	Mystical Ninja starring Goemon [N64]
7	(–)	Dead or Alive [PS]
8	(–)	Kula World [PS]
9	(–)	Tommi Mäkinen Rally [PS]
10	(–)	Klonoa [PS]

Listan är sammanställs av Deejay Promotions och är baserad på försäljningsrapporter från spelbutiker över hela landet.

JAPAN

1	(–)	Brave Fencer Musashiden [PS]
2	(–)	F-Zero X [N64]
3	(–)	XI [PS]
4	(–)	Deep Fear [SA]
5	(–)	Dekorta: The Art Truck Battle [PS]
6	(–)	Tokimeki Afterschool Quiz [PS]
7	(1)	ISS: World Cup France '98 [PS]
8	(–)	IQ [PS]
9	(–)	Double Cast [PS]
10	(–)	Tamagotchi [GB]

Listan baseras på försäljningen i Japan.

ÖNSKELISTAN

Legend of Zelda 64 [N64]	1.	(1)
Final Fantasy VIII [PS]	2.	(2)
Metal Gear Solid [PS]	3.	(5)
Parasite Eve [PS]	4.	(3)
Turok 2 [N64]	5.	(8)
Tomb Raider 3 [PS]	6.	(4)
Sonic Adventure [DC]	7.	(–)
Perfect Dark [N64]	8.	(6)
Star Wars: Rogue Squadron [N64]	9.	(9)
NHL '99 [N64/PS]	10.	(12)
Wipeout 64 [N64]	11.	(11)
Spyro the Dragon [PS]	12.	(13)
Psybadek [PS]	13.	(–)
Crash Bandicoot 3 [PS]	14.	(10)
Castlevania 3D [N64]	15.	(16)
Silent Hill [PS]	16.	(–)
Future Cop: LAPD 2100 [PS]	17.	(–)
Twelve Tales: Conker 64 [N64]	18.	(17)
D2 [DC]	19.	(–)
Pokémon [GB]	20.	(14)

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

MONSTER-TÄVLING

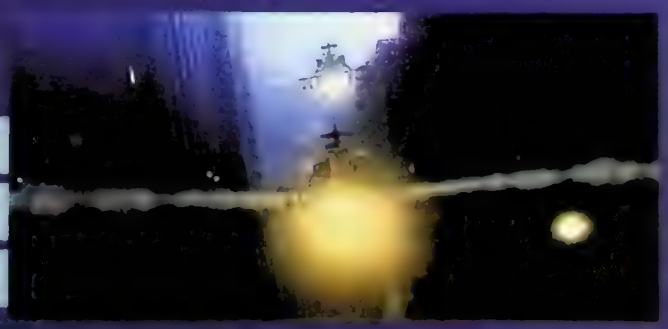
© 1997 Tristar Pictures Inc. Godzilla and Godzilla Character Design © and ™ Toho Co Ltd, 1998.

När enorma fartyg plötsligt börjar att slitas i stycken och dras ned i Stilla havets mörka djup samtidigt som gigantiska fotavtryck syns längs Panamas stränder förstår nog de flesta att det är Godzilla som är tillbaka. Den 25 september har den nya filmen om den japanska jätteödlan svensk premiär. Bakom Godzilla står samma personer som skapade Independence Day och i huvudrollerna ser vi Matthew Broderick, Jean Reno och Hank Azaria.

I månadens stora filmtävling lottar vi ut exklusiva regnjackor, soundtrack, T-shirts och kepsar. Tre vinnare får varsitt komplett paket, medan ytterligare sju tröstpristagare får en skiva, en T-shirt och en keps. För att vara med i utlottningen behöver du bara svara på några frågor om Godzilla. Börja med följande...

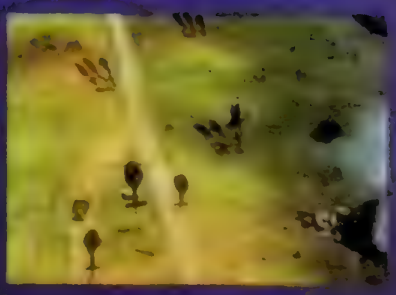
Vad är Godzillas japanska originalnamn?

1. King Kong
2. Donkey Kong
3. Gojira



För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712 - 110 30** (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tio paketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.



TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300 - 721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)

SEGA HOTLINE: Supporttel: 08 - 600 51 71 (Vard. 17.30–20.00) Infotel: 08 - 600 15 19

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08 - 594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020 – 24 40 20

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00 – 18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00 – 17.00)

TEKKEN 3 PLAYSTATION

Vi har väntat länge, men nu har *Tekken 3* äntligen släppts. Och det är lika bra som vi hade hoppats. Precis som *Tekken 2* innehåller uppföljaren en rad hemliga karaktärer och andra små dolda finesser för den som vet hur man får fram dem, och självklart hjälper vi er med att få tillgång till hemlisarna.

HEMLIGA KARAKTÄRER

I *Tekken 2* var man tvungen att klara spelet med en viss karaktär för att få tillgång till en annan, men så är inte fallet i *Tekken 3*. Här handlar det bara om hur många gånger man har klarat spelet, och de hemliga karaktärerna avslöjas i en förutbestämd ordning. Till exempel är Kuma den första karaktären och Anna den femte. Några av karaktärerna är dock knepigare att hitta.

ANTAL GÅNGER DU KLARAT SPELET SPELBAR KARAKTÄR

En	Kuma
Två	Julia
Tre	Gun Jack
Fyra	Mokujin
Fem	Anna
Sex	Bryan
Sju	Heihachi
Åtta	Ogre
Nio	True Ogre

PANDA

Precis som i *Tekken 2* har Kuma i det här spelet en asiatisk släkting som gillar att slåss. Markera Kuma på karaktärvalsskärmen och tryck **O** istället för **✖** för att börja spela, så blir den våldsbenägne nallen spelbar.

TIGER

När du har klarat spelet så många gånger att du har sett samtliga avslutningsfilmer ska du markera Eddy på karaktärvalsskärmen, och trycka på ▲ för att den breakdansande dåren ska dyka upp.

DR. BOSKONOVITCH

Klara Tekken Force Mode fyra gånger och nita sedan den tokige doktorn när han attackerar dig. Om du har lyckats ska han finnas som valbar karaktär, komplett med cybernetiska implantat, radioaktiv åderförkalkning och dålig andedräkt.

GON

Den sura lilla ödlan från Japan kan också användas som slagpåse i *Tekken 3*. Klara först Arcade Mode med tidigare nämnda doktor. Starta sedan Arcade Mode igen och tryck dig utanför karaktärvalsskärmen med hjälp av styrkorset.
Ett annat, något enklare, alternativ är att helt enkelt besegra Gon i Tekken Ball Mode.

YTTERLIGARE BONUS

TEKKEN BALL MODE

Klara spelet med alla de tio grundkaraktärerna så får du spela det otroligt underhållande bonusspelet Tekken Ball Mode, som är en form av beachvolleyboll där du får chansen att trimma dina tekniker till perfektion.

ALTERNATIVT INTRO

Om du klarar spelet med alla de tio grundkaraktärerna belönas du även med en introfilm där kämparna uppträder i sina alternativa dräkter. För att få fram ytterligare en introfilm ska du klara allting med alla karaktärer som finns, även de hemliga. Dessa specialfilmer kommer sedan att finnas tillgängliga i Theatre Mode.

HEMLIGA KLÄDER

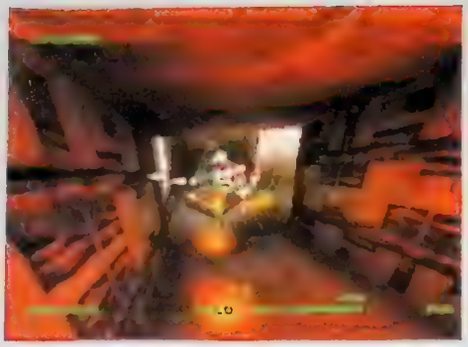
Några av karaktärerna har en hemlig uppsättning kläder som avslöjas om du använder respektive karaktär rätt antal gånger. Du kan titta på Records-skärmen för att se exakt hur många gånger du spelat med varje karaktär. Xiaoyus skoluniform får du se när du har spelat med henne 50 gånger, Jins uniform kräver att du väljer henne 50 gånger, Annas djungelmönstrade byxor kräver 25 spelade omgångar, och efter att ha spelat med Gun Jack minst tio gånger blir han en aning mer färgglad.

THEATRE MODE

När du har gjort alla karaktärer spelbara – inklusive Panda, Gon, Tiger och Dr. Boskonovitch – öppnas Theatre Mode. Där kan du titta på alla filmer i spelet efter eget behag, det är bara att plocka fram popcornen och njuta!

FORSAKEN

PLAYSTATION



I grymma och mycket välgjorda *Forsaken* har Probe lyckats att skänka nytt liv åt den oftast ganska enformiga shoot 'em upgenren. Om du tycker att spelet är lite för svårt kan du med fördel testa följande fusk.

Det finns en hemlig fuskmeny som går att öppna från huvudmenyn. Markera Options och tryck Vänster, Höger, Vänster, Höger. Gå sedan in i Options så hittar du fuskmenyn.
Vidare kan du skriva in lösenordet F3GZTW8, så får du börja på nivå 14 med 32 liv, nio guldtackor, 13 kristaller och med Culver Clark som pilot. Dock på den något avskräckande svårighetsgraden Crazy.

N20

PLAYSTATION

Postofen, Marzine och Scopoderm är alla effektiva medel mot åksjuka. Men när man spelar *N20* finns inte ett piller i världen som kan hindra magen från att vända sig ut och in. Då är det bara lösenord som hjälper.

Vatteneffekt O, ✖, ■, ▲, ▲, O, ▲, O
Oändligt liv O, ✖, ✖, ▲, ■, ▲, ■, O
Välj bana ■, O, ✖, ▲, ▲, ✖, O, ✖

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS '98

PLAYSTATION

Det här kanske inte är världens bästa motorcykelspel, men det är i alla fall ett hyfsat alternativ för den som gillar motocross. Roligast blir det om man får köra den bästa bågen, CR 500. Gå till skärmen där du väljer motorcykel och knappa in koden ▲, ■, O, L2, ■, R2, O, L1, R2, ■ så blir den hetaste bågen din.

MISSION: IMPOSSIBLE

NINTENDO 64

Att Infogrames har lyckats att göra ett förvånansvärt bra spel av kultfenomenet Mission: Impossible kunde ni läsa i Super PLAY 30. Lika hemliga som agenterna själva är de fusk som Infogrames har vävt in i sitt spel. Här kommer några väl valda exempel.

Först några fusk för att skoja till det med karaktärernas fysik. Knappa in sekvenserna på skärmen där du väljer nivå.

Stora fötter C-↓, R, Z, C-→, C-←
Stora huvuden C-↓, R, C-↑, L, C-←
Barnstorlek C-↓, C-↑, R, L, Z
Turbo C-↑, Z, C-↑, Z, C-↑

Det kan även vara skoj med några ordentliga vapen som man absolut inte får använda i vanliga fall. Även dessa sekvenser ska knappas in på skärmen där du väljer nivå.

Mini-raketgevär R, L, C-←, C-→, C-↓
7.65 pistol med ljuddämpare C-↑, L, C-→, C-←, C-↑
9mm high power-pistol R, L, C-↓, C-↑ C-↑
Uzi C-→, C-←, C-→, C-↓, R

Dessutom finns en liten bonus för dig som redan har klarat hela spelet på nivån Possible, om du går tillbaka till ambassaden i spelets början. Där väntar dig hela utvecklingsteamet på franska Infogrames, samt en bonusanimation med Ethan. Dessutom kan du där återställa all din energi genom att prata med olika människor.

TREASURES OF THE DEEP

PLAYSTATION

Detta böljande undervattensspel från Namco kan inte riktigt bestämma sig för om det vill vara ett actionspel eller en undervattenssimulator. Hur som helst är det faktiskt riktigt roligt att spela. Här kommer några plaskvåta fusk som du ska knappa in medan spelet är pausat.

Alla vapen
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

All utrustning
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, L1, L1, L1, L1, R1,R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2

Oändligt syre
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ▲, **O**, ✕, ■ ↑, →, ↓, ←

Oändlig hälsa
↓ ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ▲, ▲ ✕

Extra continues
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, R2, R2, R2, L2, L2, L2

Inga böter
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, R2, R1, L2, L1

Öppna alla dörrar
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑ ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ✕, **O**, ▲, ■

Extra guld
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, → →, **O**, **O**, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2

Obegränsat lastutrymme
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ▲, ↑, ✕, ↓

Få Tablet Piece
↓, ✕, ←, ■ Upp, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, L1, L2, L1, L2, ■ **O**

Klara aktuell nivå
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓

Klara alla tillgängliga nivåer
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ↓, →, ↑ ←, ▲, ✕

Klara samtliga nivåer
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ■ ✕, ✕, ✕, ■ ▲, ▲, ▲, ■ ✕, ✕, ✕

Byt harpunammunition
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ✕, ↑, ▲, ↓

Passera genom objekt
↓, ✕, ←, ■ ↑, ↑, ▲, ▲, →, →, **O**, **O**, ■ ■ **O**, **O**

SPAWN: THE ETERNAL

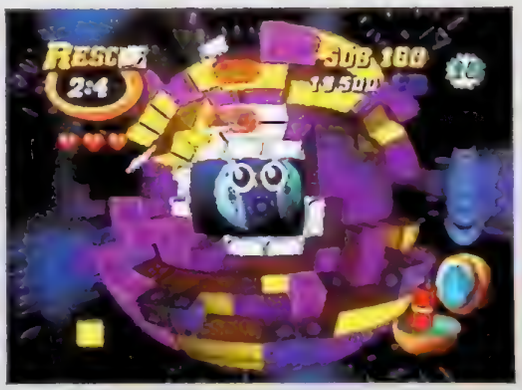
PLAYSTATION

Den grymme seriehjälten från Image fick vara med i ett spel till slut. Spelet i sig var väl kanske inget mästerverk, men för dem som gillar *Spawn* kan det ändå vara intressant. Här kommer några användbara fusk.

Hoppa över nivå
Håll inne L1 + R1 + L2 + R2 och tryck ▲, ✕, ■, **O**, **O**, **O**.
Osårbarhet
Håll inne L1 + R1 och tryck ▲, ▲, ✕, ✕, ■, **O**.
Alla power-ups
Håll inne L2 + R2 och tryck ▲, **O**, ■, ✕, ▲, ✕.
Alla föremål
Håll inne L2 + R2 och tryck ✕, ■, **O**, ▲, ■, **O**.
Osynlighet
Håll inne L1 + R1 och tryck ■, ■, **O**, **O**, ▲, ✕.
Återställ fysisk kraft
Håll inne L1 + R1 och tryck ✕, **O**, ▲, ■, ✕, **O**.
Återställ magisk kraft
Håll inne L1 + R1 och tryck ▲, **O**, ✕, ■, ▲, **O**.
Begränsad energiåterställning
Tryck L1 + L2 för att återställa energin. Detta fungerar bara ett begränsat antal gånger.

TETRISPHERE

NINTENDO 64



Med *Tetrisphere* lyckades H2O förvandla den ryska klassikern *Tetris* till ett helt nytt spel. Dels genom att göra grafiken tredimensionell, och dels genom att ge spelet ett ordentligt slut. Nu till fusken.

Om du anger ordet VORTEX som lösenord på New Name-skärmen och sedan håller Reset-knappen intryckt i ett par sekunder så kommer du att få se en märklig liten animation med spelets robotar som skådespelare. Sekvensen loopar tills du slapper upp knappen.

Följande lösenord ska skrivas in på New Name-skärmen.

Utvecklarnamn	CREDITS
Hemligt spel	LINES
Hemlig musik	G(alienhuvud)MEBOY
Oppna alla nivåer	(saturn)(rymdskepp)(raket)(hjärta)(döskalle)

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

V-RALLY
Åter i lager
299:-

GROOVY
299:-

Snabbt spel med väldigt snygg grafik.
Oerhört imponerande AI i detta bilspel
299:-

TREVLIGT PLATTFORMSSPEL
VÄLDIGT SNYGG GRAFIK
ÖVER 30 BANOR
279:-

Resident Evil liknande
299:-

VÅLDSAMT BRA!
299:-

Från skaparna av **TOCA.**
En bilsimulator som gör det lika roligt som i verkligheten
449:-

VÅLDSAM ACTION
Makalösa 3D miljöer.
299:-

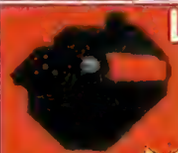
SENASTE NYTT

ULTIMATA FUSKVERKTYGET KLARAR ALLA ACTION REPLAY OCH GAMESHARK-KODER
349:-

SONY DUAL SHOCK

Analog Kontroll med Rumble funktion. Perfekt till Tobal 2, Tommy Mäkinen Rally, Dead or Alive, Tekken 3, Gran Turismo.
299:-

Lins



Byt ut din slitna lins
349:-

Multi Tap 349:-

Mus 169:-

För 100 år sedan led världen av en svår översvämning. Fyra magiker lyfte kontinenterna över vattnet. Nu börjar magin försvinna och det är upp till dig att rädda världen.
439:-

Ett nyskapande rollspel från skaparna av Suikoden. Föd upp monster som kan hjälpa dig.
439:-

18/9

Actionspel baserat på filmen. Spela som Korben eller Leeloo i en imponerande 3D värld
439:-

sept

Led din arme av monster i strid. Föd upp och träna monster. Den ultimata strategi utmaningen. Fyra spelare samtidigt
439:-

25/9

Du är en äventyrare som söker efter magiska svärd. Sökandet kommer att avgöra ditt och världens öde. Uppföljaren till Tales of Phantasia inte att göra dig besviken
439:-

25/9

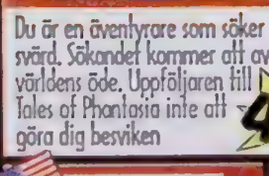
TENCHU
Bli erkänd som ninja genom att utföra uppdrag som kräver smygande, strategi och vapenfärdigheter
439:-

Squaresofts nya mästerverk
Grafik som slår tom FFVII
Ett fantastiskt Action / Äventyrsspel
439:-*

Rundbaserat Strategi RPG i stil med FFTactics.
Mäktiga besvärjelser som hjälper allierade, skadar fiender, eller till och med ändrar terrängen.
439:-

ÖVRIGT USA 439:-

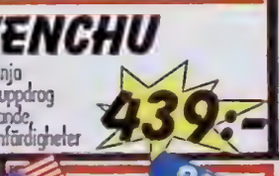
T&E Retaliation	Strategi
Brahmin	Shoot 'Em Up
Final Fantasy Tactics	RPG
Monster Rancher	Simulator
Mortal Kombat 4	Fighting
Legend Oasis	RPG
Tekken 3	Fighting



Lyssna åter en gång till alla de oförglömliga melodierna
499:-

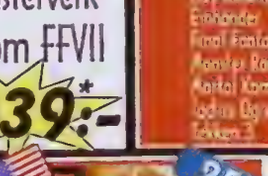
GUIDER
Upptäck alla hemligheter!
Tomb Raider 2, Alundra, Grim Fandango, FF Tactics, Legend of Zelda III, Resident Evil 2, Final Fantasy
149:-

25/9



ÅRETS SPORT HÄNDELSE
Förhands-beställ nu !
439:-

25/9



DECEPTION 2
Uppföljaren till fjolårets kulthit
Att vara ond har aldrig känts bättre
439:-

www.gameshop.nu
Världens största sortiment av:
GAMES WORKSHOP

Beställning före 17.00. 24h leverans

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg (eller Japan)
Kräver Amerikansk eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ USA / JAPAN SPEL

Total kontroll

F1 World Grand Prix är det första riktigt bra och realistiska bilspelet till Nintendo 64. Tillsammans med InterActs Racing Wheel-set blir det ännu bättre och ännu mer realistiskt. Vi har tre kompletta racingpaket (spel + ratt + pedaler) att lotta ut. Se bara till att svara rätt på våra frågor.

Vad heter det amerikanska företag som har utvecklat F1 World Grand Prix?

1. Paradigm
2. Psygnosis
3. Polys

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på 0712-110 30 (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna ett av de tre racingpaketen. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

SUPER POWER 4/93

Vi guidar dig igenom *StarWing*, *Road Runner* och *FF – Mystic Quest*. Dessutom berättar vi allt om Arnie och spanar in det nya systemet 3DO.

SUPER POWER 5/93

Alla specialarna i *Mortal Kombat* och *Street Fighter II Turbo*. Nintendo och Silicon Graphics gör 64-bitaren Project Reality.

SUPER POWER 2/94

RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II*, *Clayfighter*, *Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3/94

Nintendo släpper Super Game Boy! Bruce Lee som film och TV-spel! Recensioner på *Secret of Mana*, *Lufia*, *Equinox*, *NHL Hockey '94* och *Flintstones*.

SUPER POWER 4/94

Fotbolls-feber! Vi har testat *FIFA*, *Striker*, *World Cup '94* och *Goal*. *Secret of Mana*-guide, *Super Metroid*-smygtitt och killarna bakom det första helsvenska SNES-spelet.

SUPER POWER 7/94

Vi tittar närmare på Jaguar, PlayStation och NEC FX. Dessutom tips till *Zombies* och test av *Stunt Race FX*, *Super Street Fighter II* och *Mortal Kombat II*.

SUPER POWER 8/94

Vi har spelat *Ultra 64!* Och recenserat *Donkey Kong Country*, *Super Punch Out*, *Street Racer*, *Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95

Stort RPG-nummer med *Final Fantasy III*, *Breath of Fire* och *Illusion of Time*. Vi har dessutom pratat med Square och hört ryktet om Virtual Boy.

SUPER POWER 2/95

Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park. *Blackhawk*, *Ultimate Parodius*, *Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95

Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi*, *Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 5/95

Stor guide till *Killer Instinct!* Mer Next Generation med smygtittar på *Panzer Dragoon*, *Ridge Racer* och *Victory Goal*. Vi har dessutom testat *Stargate*, *Cannon Fodder* och *C2 – Judgement Clay*.

SUPER POWER 6–7/95

Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 10/95

Stora artiklar om Ultra 64 och Psygnosis. *Chrono Trigger*, *Phantasy Star IV*, *Wipeout* och *Destruction Derby* testade. Premiär för Final Fantasy Forum.

Super PLAY 1–2 – SLUT!

Första redan klassiska numret av Super PLAY! Med tung slagsmålsspecial, Nintendo 64, *Final Fantasy VII*, anime på TV4, *NHL Face Off*, *Toy Story* och första skvallret om Sonics come-back.

Super PLAY 3

De japanska rollspelen erövrar västvärlden, *Resident Evil* utses av en enig jury till det bästa PlayStation-spelet hittills, uppföljaren till *Flashback* är äntligen på väg och vi berättar mer om Nintendo 64.

Super PLAY 10

PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider*, *Porche Challenge*, *2 Xtreme*, *Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 12

Nintendo 64 till Sverige! Stora recensioner av *Super Mario 64*, *Shadows of the Empire* och *Pilotwings 64*, samt massor av förhandstittar. Dessutom berättar vi om Namcos blivande beat 'em upklassiker; *Tekken 3* och *Soul Blade*.

Super PLAY 13

Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64*, *Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14

Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 15

Ingen stal Tokyo Game Show. *Street Fighter III* är varje beat 'em up-spelares dröm. *Blast Corps* utplånar allt. Dessutom den avslutande delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 16

Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night*, *Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 17

22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve*, *PaRappa the Rapper*, *War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 18

Lara Croft bit för bit. Den ansvarsfulla leken med Tamagotchi. Rare är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 19

Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Ariklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnda och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars*, *Sonic Jam*, *Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 20

Final Fantasy; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007*, *G-Police*, *NHL '98*, *Abe's Oddysee*, *Last Bronx* och *Multi Racing Championship*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 21

Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Street Fighter EX Plus Alpha*, *Top Gear Rally* och *Time Crisis*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 22

Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing*, *Crash Bandicoot 2*, *Harvest Moon*, *Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*.

60 kr med CD / 35 kr utan CD

Super PLAY 23

På sitt besök i Nintendos värld spelade vi *Zelda 64*, *Yoshi's Story* och *F-Zero X*. Hemma i Sverige mindes vi spelåret som gick och guidade er genom *Diddy Kong Racing*.

Super PLAY 24

Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo*, *Quake 64*, *Pocket Monsters*, *Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25

Vi avslöjar hur Sega ska segra, förklarar varför *Tekken 3* blir årets bästa beat 'em up och pratar med teamet bakom *Tomorrow Never Dies*.

Super PLAY 26

Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27

Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2*, *Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28

Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 30

Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 31

En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazoole* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Mängdrabatt!

Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor.

Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor.

Är din samling komplett?

KÖP GAMLA NUMMER

Om inte har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsol-tidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–9. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift.

NINTENDO 64

Aero Gauge	Racing	Lite lågbudget men ändå godkänt.	72
Banjo-Kazooie	Plattform	Ett oerhört välgjort spel som dock påminner lite väl mycket om *Super Mario 64*.	92
Bust-a-Move 2	Pussel	Minst lika bra som PlayStation-versionen.	90
Dual Heroes	Beat 'em up	Okej idéer men hemskt dåligt utförande.	54
Forsaken 64	Shoot 'em up	Ett genomarbetat shoot 'em up.	90
G.A.S.P.	Beat 'em up	Det verkar vara omöjligt att göra ett bra beat 'em up till Nintendo 64.	69
GT 64	Racing	*GT 64* är välgjort men inget *Ridge Racer*.	85
Mission: Impossible	Äventyr	*Goldeneye 007* är spelet för den som gillar att skjuta; *Mission: Impossible* är spelet för den som gillar att tänka.	92
Mortal Kombat			
NBA Courtside	Sport	Bästa basketspelet hittills till Nintendo 64.	88
Rampage World Tour	Action	Att slå sönder hela världen är vansinnigt roligt. Men bara i en timme.	71
Virtual Chess 64	Schack	Det finns ingen anledning att spela schack på Nintendo 64.	56
Wayne Gretzky			
3D Hockey '98	Sport	Det finns många brister i *Wayne Gretzky 3D Hockey '98* som Midway borde ta en titt på.	69
Wetrix	Pussel	Kul med ett *Tetris* i en modern och annorlunda miljö.	85
World Cup '98	Sport	Electronic Arts vinner VM.	88

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer '98	Sport	Fotbollens *Mortal Kombat Trilogy*.	68
Alundra	RPG	Vad som talar för *Alundra* är att det är tämligen ensamt i sin genre.	87
Batman & Robin	Äventyr	Tanken var god, men utförandet är för slarvigt.	73
Blasto	Shoot 'em up	Spelet är så bisarrt så att det blir roligt.	80
Blast Radius	Shoot 'em up	En audiovisuell upplevelse som saknar själ.	74
Bomberman World	Pussel	Ett lyckat *Bomberman*-spel med den rätta känslan.	84
Breath of Fire III	RPG	Ett traditionellt men välgjort RPG med mycket känsla.	87
Cardinal Syn	Beat 'em up	Originellt, humoristiskt och brutalt.	81
Circuit Breakers	Racing	*Micro Machines* möter traditionell banracing.	84
Colin McRae Rally	Racing	Ett av de absolut bästa bilspelen till PlayStation. Och definitivt det bästa rallyspelet.	93
Crime Killer	Shoot 'em up	Måstespel för unga Steve Mc Queen-wannabees.	76
Dead Ball Zone	Sport	Hyfsat kul, men inget *Speedball*.	84
Dead or Alive	Beat 'em up	Ett bra beat 'em up som hade blivit uppmärksammat även utan sin speciella gimmick.	89
Deathtrap Dungeon	Äventyr	Ett halvlyckat försök att skapa ett nytt *Tomb Raider*.	82
Everybody's Golf	Sport	Ett golfspel som alla kan gilla.	90
Forsaken	Shoot 'em up	Ett genomarbetat shoot 'em up.	88
Gex 3D	Plattform	En riktigt lyckad *Super Mario 64*-kopia.	85
Ghost in the Shell	Shoot 'em up	Inte det bästa men kanske det mest originella anime-baserade spelet.	79
Golden Goal	Sport	Ett hyfsat spel som tyvärr lider av för många småfel.	82
Gran Turismo	Racing	Det om inte slutgiltiga, så i alla fall totala bilsportspelet.	97
Heart of Darkness	Äventyr	*Heart of Darkness* är i en klass för sig.	91
Jeremy McGrath			
Supercross '98	Racing	Ännu ett bevis för hur svårt det är att åstadkomma bra MC-känsla.	63
Klonoa	Plattform	Inte särskilt nyskapande, ändå ensamt i sin genre.	90
Kula World	Pussel	Sveriges svar på *Tetris*.	90
Mega Man 8	Plattform	Mega Man-spelen är alltid lika välgjorda men konceptet är inte särskilt nyskapande längre.	74
Mega Man: Battle & Chase	Racing	Ett riktigt misslyckat försök att plagiera *Mario Kart*.	60
Men in Black	Äventyr	Ologiskt och svårkontrollerat äventyr utan mening.	48
Motorhead	Racing	Ett läckert bilspel i toppklass.	89
N2O	Shoot 'em up	Välprogrammerat men överdrivet rörigt och psykedeliskt.	75
NBA Fastbreak '98	Sport	Inte snyggast, men bäst domare och underbar känsla.	89
Poy Poy	Action	Ett annorlunda men lite rörigt spel.	80
Premier Manager '98	Strategi	Suverän underhållning för den som gillar genren.	88
Road Rash 3D	Racing	Rå streetracing med mycket humor. Synd att man inte kan vara två.	83
Sentinel Returns	Pussel	Ett udda och originellt spel med intressanta infallsvinklar.	79
Spawn	Beat 'em up	Ytterligare ett totalt meningslöst spel från USA.	55
Spice World	Musik	*Spice World* kom alldeles för sent.	71
Tommi Mäkinen Rally	Racing	Hyfsat rallyspel med originella inslag.	74
V-Ball	Sport	En bra spelidé som tyvärr hanterats för slarvigt.	76
Vigilante 8	Shoot 'em up	Bilspelens Bullit.	85
Vipers	Shoot 'em up	Ett tråkigt, tramsigt, triolbitliknande shoot 'em up utan hjärna.	59
War Games	Shoot 'em up	Ett snyggt men lite för enformigt krigsspel.	81
World Cup '98	Sport	Det bästa VM-alternativet till PlayStation.	87
World League Soccer '98	Sport	Silicon Dreams har inte hängt med.	69
Xenocrazy	Shoot 'em up	Ett av de absolut sämsta shoot 'em up-spelen i historien.	28

GAME BOY

International Superstar Soccer	Sport	Ingen lyckad konvertering.	67
V-Rally	Racing	Bästa bilspelet till Game Boy sedan *Super RC Pro-Am*.	86

SATURN

Burning Rangers	Action	Ett av ytterst få bra nya alternativ för dig som äger en Saturn.	89
House of the Dead	Shoot 'em up	Ytterligare en mycket bra arkadkonvertering till Saturn.	88

Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Hej Super PLAY!

1. Måste man ha ett minneskort till *Zelda – Ocarina of Time?*
2. Hur stort är det spelet egentligen? Shigeru Miyamoto sade ju att det är en hel liten värld. Kan ni förklara det lite närmare?
3. Kan man bestämma kameravinklarna i nya *Zelda* på samma sätt som man gör i *Super Mario 64?*
4. Hur gammal är Shigeru Miyamoto?
5. Kommer han att göra någon uppföljare till *Zelda – Ocarina of Time?*

Links beskyddare

Hej.

1. Nej. Spelet har inbyggt batteriminne.
2. Världen är minst lika stor som den i *Zelda – A Link to the Past* och hela äventyret tar ungefär 40 timmar att klara.
3. Nej, kameravinklarna är förutbestämda.
4. Han är född 1953 och är alltså 45 år.
5. Ja.

SP

Tjaba SP!

1. Är det klart att *Zelda* kommer hit i början av december?
2. När släpps spelet i Japan och USA?
3. Har Nintendo eller Rare gjort några spel till Nintendo 64 som de tänker släppa i Sverige?
4. Kommer det någon uppföljare till *Blast Corps*?

XXY

Hej.

1. Senast i början av december. Troligtvis i slutet av november.
2. I början av respektive den 23 november.
3. Nej.
4. Nej, åtminstone inte den närmaste tiden.

SP

Hej Super PLAY!

1. Vilket PlayStation-spel har sålts i flest exemplar?
2. Måste man ha en PlayStation för att kunna använda PlayStation 2?
3. Vilket rollspel är bäst till Game Boy?
4. Är Dreamcast en 64bitare?
5. Kommer det något reportage om Project X snart?

Super Mac

Hej.

1. Final Fantasy VII. Det har sålts i nästan sex miljoner exemplar.
2. Nej.
3. Vill du ha ett renodlat RPG är *Final Fantasy Legend*-serien bäst. Är det ett mer actionbetonat sådant rekommenderar vi *Zelda – Link's Awakening* och *Mystic Quest.*
4. Nej, en 128bitare.
5. En ordentlig genomgång av alla kommande konsoler (Dreamcast, PlayStation 2, 64DD och Project X) kommer i vinter.

SP

Under de senaste åren är det bara *Final Fantasy VII* som har sålts i fler än fem miljoner exemplar.

GAMETRAX POSTORDER
TEL/FAX 0223-205 25

Dreamcast
FÖRBOKA!
I slutet av november, preliminärt. Får vi in ett begränsat antal av den japanska versionen av Dreamcast.
Se vår hemsida eller ring för mer info.

PlayStation
Vi kan erbjuda er vårat speciella Playstationpaket.
PLAYSTATION CHARGER
Ring för mer info...
...eller surfa in på våran hemsida http://come.to/gametrax

RGB KABEL ELLER PAL CONVERTER KRÄVS FÖR ATT DU SKA FÅ FÄRG NÄR DU SPELAR USA/JAPAN (IMPORT) SPEL.

NINTENDO 64
NYHET NYHET
399:-
N64 PASSPORT
Äntligen har det kommit ut en converter som klarar av alla importspel till Nintendo 64. Den kommer även att klara av framtida spel! Den upp-dateras med koder. Dessa koder kommer att finnas på vår hemsida.
N64 PASSPORT FINNS ENDAST HOS GAMETRAX

PSX CD-LÄSARE
475:-

Vill du spela NTSC-Spel i färg...?
Men du har en TV som inte har RGB i Scart:en eller endast har en antenn ingång. Då har vi lösningen för dig...
275:- ...PSX Pal Converter

På gång till Nintendo 64... Emulator som gör så att man kan spela 8 & 16 bitars Nintendospel på Nintendo 64. Ring eller se vår hemsida för mer information

TILLBEHÖR - PLAYSTATION

Action Replay Pro	349:-
Comm-port med Progam + Kabel (gör fusk till dina spel. Action R. krävs)	499:-
Arcade Joystick	499:-
HK Sony Dual Shock	299:-
Gameboy Emulator	479:-
Minneskort 15 Block	139:-
Minneskort 240 Block	289:-
Minneskort 480 Block	429:-
Rgb Scart Kabel	139:-
Rgb Scart med Externt Stereouttag	189:-

USA-SPEL 425:- JAPAN-SPEL 645:-
Ring eller se internet för titlar!

IMPORTSPEL
Vi säljer även importspel (USA/JAPAN SPEL) till Saturn m.fl.
Ring eller se internet för Info!

449:-
N64 GAMEBOY EMULATOR
Detta är det ultimata tillbehöret till din Nintendo 64

GAMETRAX - HEDEMORAVÄGEN 25 - 738 35 NORBERG
E-mail: gametrax@swipnet.se | Hemsida: http://come.to/gametrax

Hejsan Super PLAY!

Jag har lite frågor angående *Final Fantasy VIII*.
1. Min syster har varit i Japan nyss och hon sade att hon såg *Final Fantasy VIII* som köpspel i Tokyo. Jag undrar om det är sant att *Final Fantasy VIII* redan finns i spelbutikerna i Japan?
2. Kommer Chocobos att vara med?
3. Vad heter karaktärerna?
4. Kommer Cid att vara med?
5. Kommer det att släppas ett separat soundtrack till det?
6. En av mina kompisar har sagt att Square kommer att göra *Final Fantasy IX*. Är det sant?
7. Får man med en *Final Fantasy VIII*-demo när man köper *Brave Fencer Musashiden* i Japan?
8. Kommer *Final Fantasy VIII* att vara bättre än *Zelda – Ocarina of Time*?

En glad person

Hej du glade.

1. *Final Fantasy VIII* släpps inte i Japan förrän i vinter, så din syster såg tyvärr fel.
2. Ja.
3. Alla karaktärer är inte kända ännu, men Squall Leonheart, Laguna Loire, Riona Heartilly, Seifer Almasy och Zell Dincht är namnen på fem av dem.
4. Med största sannolikhet.
5. Ja, men bara i Japan.
6. Det är klart att det kommer. Men när, var och hur vet knappast ens Square själva ännu.
7. Ja.
8. Det kan vi inte svara på förrän vi har spelat de färdiga versionerna av båda spelen.
SP

Hej Super PLAY!

1. När kommer *Pokémon* till Game Boy?
2. Kommer *Wild Arms* i PAL-version?
3. Kommer ni någonsin göra en guide till *Alundra*?

The RPG Fan

Hej RPG-fan.

1. Det har blivit försenat och kommer inte förrän 1999.
2. Ja, preliminärt den 16 oktober.
3. Nej, men en komplett Alundra-guide kommer i andra numret av tidningen PlayStation Guide, som finns i butik den 6 oktober.
SP

Hej SPLAY!

1. Vilket är det bästa bilspelet på arkadsidan? Är det *Sega Rally 2* eller?
2. Kommer Dreamcast-versionen av *Sega Rally 2* att bli i närheten av arkad-versionen i fråga om grafik?
3. Kommer det att komma en uppföljare till *V-Rally* även till PlayStation?
4. Har *Virtua Fighter 3* konverterats till Saturn än och är det i så fall bättre än *Tekken 3*?
5. Hur många procent av PlayStations kapacitet utnyttjar *Gran Turismo*?

Scorched

Hej!

1. Varför släpps det så få spel till Nintendo 64?
2. Finns chansen att *Legend of Zelda – Ocarina of Time* når upp till 100 av 100 i betyg, eller kommer ni aldrig att ge ett spel full pott?
3. Är *F-Zero X* verkligen så bra? Det ser ju inte särskilt snyggt ut på bilderna.

Shadow

Hej.

1. Det är det nog. Just nu i alla fall.
2. Dreamcast kan hantera minst lika avancerad grafik som Segas Model 3-arkadmaskin, så konsolversionen av *Sega Rally 2* kan bli precis lika snygg som originalet.
3. Ja, men inte förrän nästa år.
4. Det har inte konverterats ännu och lär knappast göra det heller. Vårt tips är att det kommer till Dreamcast istället.
5. *Gran Turismo* är det spel som utnyttjar störst kapacitet av PlayStation hittills. Exakt hur många procent beror på hur man mäter. Förmodligen omkring 80.
SP

Hej Shadow.

1. Eftersom betydligt färre spel-företag producerar spel till Nin-tendo 64 jämfört med PlayStation.
2. Möjligheten finns att vi ger ett spel 100 poäng. Och visst är *Zelda* en av de starkaste kandidaterna hittills.
3. *F-Zero X* är kanske inte det snyggaste vi har sett till Nintendo 64, men det är otroligt välgjort och roligt. Och det är ju det som räknas.
SP

Namcos *Soul Calibur* är ett grafiskt avancerat arkadspel och kommer därför troligtvis inte att konverteras till PlayStation.

Hallu!

1. Kommer *Soul Calibur* att konverteras till PlayStation?
2. Är ryktena sanna att *Ace Combat 3* är under utveckling?
3. Tänker Square och Namco konvertera *Ehrgeiz* till PlayStation?
4. Verkar *G-Darius* bli bättre än *Einhänder*?
5. Kommer vädret att kunna skifta i *Zelda – Ocarina of Time*?
6. Har Nintendo några planer på en uppföljare till *Punch Out*?
7. Kommer *Final Fantasy VIII* att stödja Multitap?
8. Snälla, säg att *Secret of Mana 3* är under utveckling och att det kommer nästa vår till PlayStation!

Dream Master

Hej drömmare.

1. Det kan bli svårt eftersom arkadspelet är så pass tekniskt avancerat.
2. Ja.
3. De har redan börjat.
4. Det är riktigt bra, men inte bättre än *Einhänder*.
5. Ja, det blir både solsken och regn.
6. Vi hoppas det, men har inte hört någonting.
7. Nej.
8. Vi önskar verkligen att vi kunde det, men Square har inte bekräftat någonting angående en ny del i den suveräna serien.

SP

Hej Super PLAY!

1. När kommer *V-Rally '98* att släppas i Sverige?
2. Vad är ett RPG med textkommando?
3. Hur mycket kommer spelen till Game Boy Color att kosta?
4. Det står att det kommer att komma en ny färgversion av *Zelda – Link's Awakening*. Är det samma spel som det förra, eller är det ett nytt äventyr också?
5. Kommer *Zelda – Ocarina of Time* att vara dyrare än andra spel? Kommer spelet bara att finnas i begränsad upplaga i Sverige?
6. Kommer ni att göra en spelguide till *Zelda – Ocarina of Time*?

Yoshi

Hej Yoshi.

1. *V-Rally '98*, även känt som *V-Rally 64*, kommer i slutet av november.
2. Ett rollspel vars strider styrs med hjälp av textkommandon. Istället för att trycka på en knapp för att hugga med sitt svärd väljer man i menyer mellan att slåss med svärdet, använda magier, kasta föremål eller fly.
3. De ska inte bli dyrare än vanliga Game Boy-spel.
4. Allt tyder på att spelet kommer att innehålla flera nya inslag.
5. Det hoppas vi inte.
6. I vår nya tidning Super PLAY Guide kommer givetvis en *Zelda*-guide någon gång under vintern. Dessutom planerar vi en Final Fantasy Forum-liknande sida tillägnad spelet.

SP

Hej Super PLAY.

1. Jag har spelat *Top Skater* i en arkadhall. Jag tyckte att det var otroligt kul och jag undrar om det kommer att konverteras till någon konsol?
2. Vilka spel vet ni ska komma till Dreamcast?
3. När släpps *Metal Gear Solid* och *Parasite Eve*?

Jamie

Hej Jamie.

1. Tyvärr verkar det inte så.
2. De enda spel som säkert kommer att släppas utanför Japan är Segas *Godzilla Generations* och *Sonic Adventure*. Men vi är ganska säkra på att konverteringar av både *Virtua Fighter 3* och *Sega Rally 2* har varit under produktion ett bra tag.
3. I vinter. Exakt när är inte bestämt.

SP

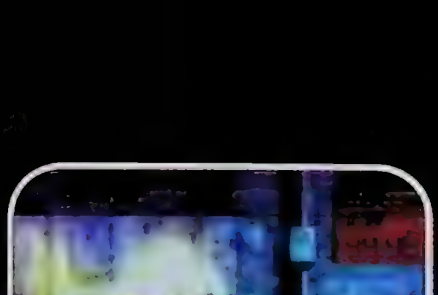
NÄSTA MÅNAD

Sonic Adventure

Sonics Dreamcast-debut blir det snabbaste plattformsspelet någonsin. Bilder från världspremiären i nästa nummer.

Zelda – Ocarina of Time
Vi testar världens mest efterlängtade spel.

Abe's Exoddus
Vi besöker Oddworld Inhabitants.



Metal Gear Solid
Vi analyserar Konamis spionäventyr.

Dessutom recenserar vi *Mortal Kombat 4*, *1080° Snowboarding*, *Ninja*, *Shining Force III*, *Wild 9* och många fler.

SUPER PLAY 32 KOMMER DEN 13 OKTOBER

Nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad
Tel: 054-18 83 18
Fax: 054-10 16 50
Vi har öppet vardagar 10–19 och lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser.
- Två års garanti.
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

- Alla priser i annonsen är inklusive moms.
- Inga andra avgifter än postens tillkommer. Detta är minst 58kr men max 99kr. Vid beställning av 4 eller fler spel bär det automatiskt hemkörning (99kr totalt).
- Löser du ej ut en försändelse debiterar vi 175-225 kronor. Här av dig ifall du har beställt en vara men inte hinner lösa ut den i tid.
- En del titlar i annonsen kan vara tillfälligt slutsålda eller ej släppta. Vid sådant fall skickar vi varorna direkt dessa åter kommer i lager. För att undvika detta; ring in din order eller ange några reservtitlar vid beställning per fax/brev.
- 2 års garanti på nya spel och ett års garanti på alla begagnade spel.

BUTIK I KARLSTAD

Vi har i vår butik på Östra Torggatan 15 samlat det bästa ur vårt TV/PC-spels sortiment. Allt detta till samma låga postorderpriser. Vill du vara helt säker på att lagerhåller en vias vara innan du kommer så ringer du enklast 054-152448. Observera att det på detta nummer ej går att gära postorderbeställningar.

ÖPPETTIDER: Vardagar 11-18 Lördagar 11-15

VIKTIG INFORMATION

gällande telefonbeställningar
054-18 83 18 vard. 10–19, lörd. 11–15
– För att undvika missförstånd är vi tacksamma om du nämner ifall du vill ha nya eller begagnade produkter/spel.
– Pga tidvis överbelastning av vår telefonväxel kan det vara svårt att komma fram per telefon. Ge dock inte upp utan försök igen lite senare. Vi jobber på högtryck för att kunna expediera just din beställning så fort som möjligt.
– Ifall du hemner i telefonkö, **tryck inte in** återuppringningskommando eftersom detta inte fungerar med vår växel. Tack på förhand från oss på Nordic!

HEMKÖRT INOM 24 H

– För dig som beställer något ur vårt sortiment kan vi erbjuda hemkörning till din dörr. Detta innebär att beställningen levereras med postens blåa företagspaket, vilket innebär att posten kör ut ditt paket senast kl.16.00 dagen efter beställning. Posten tar betalt av dig direkt vid dörren. Du kan betala med check eller kontant. Är du inte hemma kan du hämta paketet på närmaste paketterminal. Total kostnad för detta är 99 kronor som vi debiterar på din order. Vill du inte utnyttja denna tjänst skickar vi som vanligt mot brevpostförskott (A-post) (kostnad från 58kr)

OBS! Beställer du basenhetspaket så levereras ordern automatiskt med hemkörning.

Anm: Till orter i norra Sverige tar leveransen ett dygn extra.

NORDIC GAMES POSTORDE

STANDARD-PAKET
Spara 300:-

Basenhet inkl. scartkabel, en original handkontroll, ett standard minneskort i valfri färg, strömsladd, manual och två års garanti.

Ord.butikspris 1795:-

Nordic-pris **1495:-**

NORDIC-PAKET
Spara 1050

Basenhet inkl. scartkabel, ett valfritt nytt spel, ett 4grr större minneskort, två handkontroller varav en är original, två rumblepacks, två förlängningskablar till handkontrollerna, adapter för importspel, ett rengöringsset, strömsladd, manual och två års garanti

Nordic-pris **2595:-**

Nyheter sept/okt:

1080 Snowboarding	ring
Air Border	549
All-Stars Baseball 99	599
Conker´s Quest	ring
F-Zero 64	ring
F1 World Grand Prix	499
Int.Superstar Soccer 98	599
Mission Impossible	599
Mortal Kombat 4	599
NHL 99	ring
Turok 2	ring
Twisted Edge Snowboards	ring
WWF Warzone	599

FÖRBESTÄLL!
1080 Snowboarding ..... Ring:-
Mission Impossible 599:-
Aero Gauge 599:-
Banjo Kazooie 3D 599:-
Bust-A-Move 3 ..... 499:-
Cruisin World 499:-
Dark Rift 299:-
Diddy Kong Racing 499:-
Doom 64 ..... 499:-
Dual Heroes 549:-
Duke Nukem 3D 449:-
ENDAST 399:-
Extreme G 399:-
PRISSÄNKT!
Fighter's Destiny 499:-
Forsaken 499:-
Goldeneye 3D 599:-
GT 64 World Championship 579:-
Kobe Bryant NBA Basket 449:-
Lamborghini Challenge 399:-
Lylat Wars + Rumble Pack 449:-
Mace 299:-
Mario Kart 64 ..... 499:-
Mischief Makers 399:-
Multi Racing Championship 499:-
PRISSÄNKT!
Mystical Ninja 699:-
NHL Breakaway 98 ..... 599:-
Quake 64 ..... 499:-
Rampage World Tour 599:-
San Fransico Rush 449:-
Turok Dinosaur Hunter 449:-
Wetrix 599:-
ENDAST 499:-
Virtual Chess 599:-
World Cup 98 ..... 499:-
Yoshi's Story 599:-

ANDRA NINTENDO 64 I LAGER!

Aero Gauge	599:-	MK Mythologies	599:-
All-Stars Baseball 99	599:-	MK Trilogy	599:-
Blast Corps	499:-	Nagano Olympics	649:-
Bomberman 64	499:-	NBA Hang Time	499:-
Chameleon Twist	399:-	Quake 64	499:-
Cruisin USA	399:-	Robotron X	599:-
Cruisin World	499:-	Star Wars	499:-
F1 Pole Position	449:-	Super Mario 64	449:-
FIFA 64	249:-	Tetrisphere	449:-
Int.Superstar Soccer 64	499:-	Wargods	299:-
Lylat Wars	449:-	Wave Race 64	449:-
Madden 64	579:-	Wayne Gretsky Hockey	399:-
Mischief Makers	399:-	Wayne Gretzky Hockey 98	499:-

TEL 054-18 83 18 FAX 054-10 16 50 Nordic games

GOLDENEYE-PAKET
Spara 500:-

Basenhet inkl. scartkabel, en specialdesignad original kontroll i guldfärg, det utmarkta spelet Goldeneye 007, stromsladd, manual och två års garanti.

Ord.butikspris 2395:-

Nordic-pris

1895:-

GIGANT-PAKET
Spara 1500:-

Basenhet inkl. scartkabel, två original handkontroller, två nya valfria spel, två stycken 2m förlängningskablar till handkontroll, två rumblepack med 4ggr inbyggt minne, en adapter för importspel, ett rengöringsset, strömsladd, manual och två års garanti. Ord.butikspris 4995:-

Nordic-pris

3195:-

SUPERKLIPP!

Köp 2 eller fler nya eller begagnade N64-spel så får du ett Rumble Pack eller Minneskort Standard

UTAN EXTRA KOSTNAD!

0:-

För att ovanstående skall gälla måste det påpekas vid beställning.

NINTENDO 64 TILLBEHÖR

299:-

RUMBLE PACK MED INBYGGT MINNE

... tillbehörs tillverkens Xtreme's version ... Pack med inbyggt 4ggr minne. Jätte... till sanslöst bra pris. 2st AA ... ingår i priset.

MINNESKORT 4 GGR STÖRRE

Komprimerat minneskort som kan spara motsvarande 4st Nintendo originalkort. Tillverkat av Joytech Europe Ltd. Finns i sex olika färger; transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

199:-

RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, krascher i bilspel m.m. Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereo uttag. t.ex:
NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.
Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge till Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.
Tidigare pris 1.495:-

ÅRETS COOLASTE TILLBEHÖR!

ENDAST 499:-

ACTION REPLAY – uppgraderad

KAMPANJPRIS!

499:-

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel som t.ex evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.
Action Replay är helt menybaserat där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.
Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder.
Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.
Finns även för Playstation och Sega Saturn.
För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

199:-

RUMBLE PACK MED INBYGGT MINNE

... med inbyggt standard minneskort. ... handkontrollerna i sex olika färger. ... AA-batterier.

RENGÖRINGSSET

Problem med smutsiga kassetter till Nintendo 64, Super Nintendo eller Nintendo? Köper du vårt rengöringsset slipper du risken att spelet stängs av utan orsak när du spelar, eller att kassetten inte får kontakt med basenheten.

PRISSÄNKT!

99:-

RUMBLE PACK STANDARD

Exakta kopior på Nintendo's original rumble. Mycket populär modell som vi säljer massor av. Finns i sex handkontrollerna i sex olika färger. Kräver 2st AA-batterier.
149:-

129:-

MINNESKORT 8 MB

JÄTTESUCCÉ!

32 GGR STÖRRE!

Det enda minneskort du behöver! På detta kan du spara 32 ggr så mycket data som på ett standardminne. Tillverkat av Blaze.

499:-

499:-

GAME BOOSTER

... som väntar på att det ska komma ut fler spel på Nintendo 64:an har nu chansen att ... stoppar du ett Gameboyspel på ovansidan och vips så har du tillgång till flera ...

ULTRA RACER

399:-

HK ORIGINAL

299:-

HK ORIGINAL

349:-

RATT INKL. RUMBLEPACK

649:-

Nu kan du äntligen få känna av både närkontakten av vägrenen och kollisioner med andra bilar när du kör med ratten. I denna den senaste ratten sitter det ett rumblepack inbyggt som sänder skakningar genom själva ratten. Naturligtvis förhöjs körkänslan avsevärt. Mycket roligare än tidigare rattar.

PAKETPRISER

[illegible]	1099	[illegible]
[illegible]	995	[illegible]
[illegible]	895	[illegible]
[illegible]	995	[illegible]
[illegible]	995	Ord. butikspris 1496

ÖVRIGA NYA TILLBEHÖR

AC Adapter 220 V	349	HK Sharkpad Pro	249	Minneskort Standard	99
Adapter, äldre modell	149	HK Superpad	199	RGB Kabel	199
Adapter, ny modell, passar alla spel	399	Joystick Arcade Shark Interact	499	Rumble Pack original	199
Antennkabel	149	Minneskort 4 Meg. 16ggr större	399	X-Tender	99
Antennkabel original	249	Minneskort original	199		

NORDIC GAMES POSTORDER TE

Nu med Dual Shock!!

PLAYSTATION BASENHETER

STANDARD-PAKET
Spara 200:-

Basenhet inkl.demo-CD, en original Dual Shock Hand-kontroll, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1695:-
Nordic-pris **1495:-**

LILLA PAKETET
Spara 450:-

Basenhet inkl.democd, en original Dual Shock handkontroll, ett helt valfritt spel, en 2m förlängningskabel till handkontrollen, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris 2350:-
Nordic-pris: **1895:-**

NORDIC-PAKET
Spara 650:-

Basenhet inkl.democd, en original Dual Shock handkontroll, en extra Power-pad handkontroll, två valfria spel ur "paketspelsrutan", scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris 2650:-
Nordic-pris: **1895:-**

ÖNSKE-PAKETET

Basenhet inkl.democd, en original Dual Shock handkontroll, en extra Powerpad handkontroll, två helt valfria spel, ett valfritt spel ur "paketspelsrutan", två 2 meters förlängningskablar till handkontrollerna, ett minneskort som är 16 ggr större än normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.
Ord.butikspris 4100:-
Nordic-pris: **2695:-**

PAKETSPEL

Darklight Conflict
Explosive Racing
Jersey Devil
Kurushi
Olympic Soccer
Suikoden
Thunderhawk 2
Toshinden
Wipe Out

PSX TILLBEHÖR

XPLORER

Den ultima fuskmaskinen till PlayStation finns ute nu!

Med denna fantastiska cartridge kan du använda fusk både till den europeiska Action Replay och den amerikanska Gamesharken. Detta har aldrig tidigare varit möjligt.
Hundratals inbyggda fusk och möjlighet att spara upp till 10.000 koder i cartridgen. Kopplar du till en PC-link kan du med hjälp av din PC hitta egna koder. Koderna hittar du annars i tidningar och på Explorers hemsida.
Detta är något du inte får missa!!!

GAME BOOSTER

Nu kan även PlayStationägare spela gameboyspel på sin maskin! Alla gameboyspel blir i färg på din TV. Hundratals fusk till gameboyspelen finns redan inbyggda, dessutom finns det en inbyggd fuskhittare som själv söker upp fusk på dina gameboyspel.
Du får även med ett inbyggt spel till PlayStation i din Game Booster.

499:-

995:-

VCD MOVIE CARD

Nu kan du spela VCD på din Playstation. Denna apparat klarar av både CD vers 1.0, 1.1 och 2.0. Mycket enkel att använda.

399:-

MINNE 480 BLOCK

Pelican minneskort för upp till 480 sparningar. Perfekt för sport- och äventyrsspel som tar upp mycket minne.

MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittills. Analog ratt och losa pedaler med bromis och gas. Vävelspak för att ge extra bra realism. En klassiker som alla fantaster av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional ex ikon på spelboxarnas baksida (F1 97, Rage Racer, V-Rally mfl.).

Mad Catz + ToCA Touring Car	895:-
Mad Catz + Colin McRae Rally	995:-
Mad Catz + Tommi Makinen Rally	995:-
Mad Catz + Need for Speed 3	995:-

649:-

SCORPION PISTOL

En revolutionerande liten pistol med rekyl som fungerar ihop med alla Light Gun-spel till PlayStation och Saturn. Väldigt lätt pistol som ger dig perfekt kontroll och precision. Ladda om med en enkel tryckning och upplev snabb action!

349:-

499:-

CD-LASER

Har du problem med en PlayStation där ljud och bild hackar? Oftast är det lasern som är utsliten. Med en ny laserlins blir din maskin som ny.

OBS! När förpackningen är bruten slutar garantin att gälla! Passar ej alla modeller. Hör av dig innan!

ANALOG DUAL SHOCK

Sonys analoga handkontroll har nu också blivit utrustad med rumblefunktion och ändå blivit billigare. Helt klart bästa köpet av handkontroll på marknaden!

349:-

Action Replay	499	Minne 720 Block Datel	549
Adapter Gunconn	295	Minne original, 6 olika färger	219
Antennkabel	193	Minne standard, 6 olika färger	129
HK Ascii Grip	299	Multi Tap	499
HK Asciipad	149	Mus original	399
HK Barracuda	199	Mus Joytech	249
HK Standard, kopia på original	129	Pistol, Eraser Gun	399
HK Dual Shock Sony	349	Pistol, GunCon pedal	249
HK Hyper – Fighter & Xtreme	169	Pistol, Lightblaster	199
HK Negcon	399	Playstation Laser Cable (SSO2)	99
HK Original; grå, svart eller vit	219	Rengöringset Mad Catz	199
HK Resident Evil	349	RGB Kabel original Sony	499
HK Zerotech	399	RGB Kabel	199
Joystick Ascii Stick	399	RGB Super AV Kabel	249
Joystick Bio Grip	149	Shock Puk	249
Link Up Kabel	129	Tekken 3, Official Joystick	499
Minne 120 Block Datel	249	Ultra Racer	399
Minne 240 Block Joytech	299	X Tender	99
Minne 360 Block Datel	349		

PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJARE RUNT OM I SVERIGE.
Kontakta din lokala handlare för mer information.

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

NYA PLAYSTATIONSPEL

zurre Dreams ..... Ring!

Breath of Fire 3 ..... 449:-

Tekken 3 ..... 469:-

Wild Arms 419:-

X-Men vs Str. Fighter Ring!

Nyheter september/oktober:

zurre Dreams ..... ring!
atman & Robin 449:-
lassto 419:-
omberman World 419:-
reath of Fire 3 ..... 449:-
ragon Ball Final Bout 599:-
ukke Nukem - Time to Kill ..... ring!
fth Element ..... ring!
luiid 419:-
ormula One '98 ..... 499:-

Future Cop: LAPD 2100 ..... 429:-
G-Darius 449:-
International Superstar Soccer 98 ..... ring!
Madden NFL 99 ..... 429:-
Medievil ..... ring!
Mega Man 8 ..... 449:-
Mega Man Battle & Chase 449:-
Moto Racer 2 ..... 429:-
NHL 99 ..... 429:-
Ninja ..... ring!

S.C.A.R.S ..... ring!
Silent Hill 479:-
Small Soldiers 429:-
Spyro the Dragon 419:-
Tekken 3 ..... 469:-
Tombi 419:-
Wild 9 ..... ring!
Wild Arms 419:-
WWF Warzone 449:-
X-Men vs Street Fighter ..... ring!

oody Roar 299:-

ge Racer 249:-

mmi Mäkinen Rally .. 299:-

Rally 299:-

Ordinarie spel

Actua Ice Hockey	399
Allied General	499
Alundra	439
Armoured Core	419
Blast Radius	449
Brahma Force	449
Bubble Bobble	349
Cardinal Syn	419
Circuit Breakers	399
Clock Tower	399
Colin McRae Rally	449
Colony Wars	399
Command & Conquer Red Alert	479
Cool Boarders 2	419
Crash Bandicoot 2	399
Crime Killer	399
Dead or Alive	419
Devil's Deception	399
Diablo	429
Doom	399
Duke Nukem 3D	349
Everybody's Golf	419
Exhumed	349
Final Doom	399
Final Fantasy 7	399
Forsaken	399
Frenzy	449
Gex 3D	349
Ghost in the Shell	419
Golden Goal	399
Gran Turismo	469
Grand Theft Auto	399
Heart of Darkness	449
Jeremy McGrath Supercross 98	449
Judge Dredd	399
Kick Off World	449
Klonoa	419
Kula World	419
Lethal Enforcers	399
Lucky Luke	449
Men in Black	399
Mickey 's Wild Adventure	449
Mortal Kombat Mythologies	399
Motorhead	399
Nagano Winter Olympics	399
Need for Speed 3	429
Nightmare Creatures	399
Pandemonium 2	349
Point Blank	419
Point Blank inkl.pistol	699
Poy Poy	399
Premier Manager 98	399
Rally Cross	399
Rascal	399
Ray Tracers	299
Real Bout Fatal Fury	399
Reboot	429
Resident Evil 2	499
Resident Evil Director's Cut	399
Road Rash 3D	429
Rock n' Roll Racing 2	349
Sentinel Returns	479
Snow Racer 98	399
Snowboard Phat Air	449
Street Fighter 2 Collection	439
Street Fighter Ex Plus	399
Super Pang Collection	429
Theme Hospital	429
Theme Park	399
Time Crisis	419
Toca Touring Car	399
Tomb Raider 2	399
Total NBA 98	419
Treasures of the Deep	429
Twisted Metal 2 World Tour	449
V-Ball	449
War Games	429
Warhammer Dark Omen	429
Wayne Gretzky Hockey 98	399
WCW Nitro	429
Versailles	399
Vigilante 8	399
Viper	449
VMX Racing	449
World Cup 98	429
VR Baseball	349
Wrecking Crew	399
VS	399
Xenocracy	399
Yusha Heaven's Gate	349

Vigilante 8 ..... 399:-

Die Hard Trilogy 249:-

Rayman 249:-

REA/Lågpris

Auto Destruct	199
Bloody Roar	299
Bug Raiders	299
Bushido Blade	299
Casper	299
Chill	299
Courier Crisis	199
CROC	299
Crypt Killer	199
Darklight Conflict	199
Davis Cup Tennis	299
Deathtrap Dungeon	299
Disruptor	199
Explosive Racing	199
Extreme Snowbreak	299
Fighting Force	299
Formula Karts	299
ISS Pro Platina	249
Jersey Devil	249
Jet Raider 2	299
Magic the Gathering	299
Motormash	199
Nascar 98	299
NBA Fastbreak 98	299
Need for Speed	249
NHL 98	299
NHL Face Off 98	299
Overboard	299
Pro Pinball Timeshock	249
Psychic Force	199
Rage Racer	249
Ray Tracers	299
Rayman Platina	249
Spice World	249
Suikoden	249
V-Rally	299
Warcraft 2	299
Whizz	199
Virtual Pool	299

Platinaspel fr. 199:-/st

Air Combat	249
Alien Trilogy	249
Battle Arena Toshinden	199
Crash Bandicoot	249
Destruction Derby 2	249
Die Hard Trilogy	249
Formula One	249
ISS Pro	249
Micro Machines V3	249
Mortal Kombat Trilogy	249
Porsche Challenge	249
Rayman	249
Ridge Racer Revolution	249
Ridge Racer	249
Soviet Strike	249
Tekken 2	249
Tomb Raider	249
True Pinball	249
Wipe Out 2097	249
Wipe Out	199
Worms	249

SUPERERBJUDANDEN

Bloody Roar	299
Gex 3D	349
Jersey Devil	249
Rage Racer	249
Suikoden	249
Tommi Mäkinen Rally	299
V-Rally	299
Vigilante 8	399

USA-import – Nyheter september

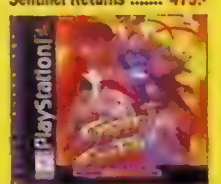
Kartia	429
Brunswick Bowling	429
C&C Retaliation	429
Master of Monsters	429
Tales of Destiny	429
Parasite Eve	429
Mega Man Legends	429
Kagero:Deception 2	429

Japan-import

Bio Hazard 2	399
Blaze & Blade Eternal Quest	599
Blue Legend of Water	699
Bomberman Fantasy Race	699
Brave Fencer + FF8 demo	699
Bushido Blade 2	599
Bust a Move: Dance Rhythm	699
Charo Q3	649
Clock Tower Ghost Head	649
Fire Panic	699
Gun Bazru - Point Blank 2	699
King of Fighters 97	699
Legnacure	649
New Japan Pro Wrestling	699
Parasite Eve	699
Pocket Fighter	699
Puzzle Bobble 4	599
Samurai Spirit 1&2	629
Star Ocean Second Story	699
Super Adventure Rockman	699
Tekken 3	399
Trap Gunner	699
Xenogear	699

Mickey 's Wild Adv. 449:-

Sentinel Returns 479:-



Street Fighter 2 Coll. 439:-

War Games 429:-

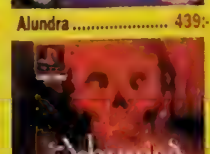
ubbles 2 ..... 249:-

Alundra 439:-

Blast Radius 449:-

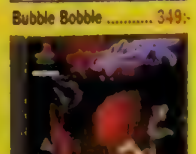
Bubble Bobble 349:-

Colin McRae Rally 449:-



Exhumed 349:-

Gran Turismo 469:-



Heart of Darkness 449:-

Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:

Minneskort i valfri färg
Minneskort 240 block

229:-

119:-

Hand-kontroll Original

189:-

Nordic games

NORDIC GAMES POSTORDER TEL

BASENHETSPAKET

STANDARD-PAKET *Spara 1300:-*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, ett valfritt reaspel ur nedanstaende spalter, scartkabel, stromsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 2700:-

Nordic-pris: **1399:-**

GIGANT-PAKET *Spara 2700:-*

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller, fyra valfria reaspel ur nedanstaende spalter, ett helt nytt valfritt spel, scartkabel, strömsladd samt ett års garanti.
Ord.butikspris cirka 4800:-

Nordic-pris: **2099:-**

Burning Rangers 549:-

House of the Dead 549:-

Ordinarie spel

Actua Golf	169
Actua Soccer Club Edition	169
Amok	99
Area 51	199
Athlete Kings	299
Atlantis	599
Black Fire	169
Blazing Dragons	199
Bomberman	349
Burning Rangers	549
Bust-A-Move 3	449
Casper	199
Chaos Control	99
CROC	299
Cyberia	99
D	199
Dark Savior	299
Daytona USA C.E.	199
Doom	199
Duke Nukem 3D	549
Enemy Zero (3cd)	649
Euro 96	169
Exhumed	299
FIFA 96	299
Fighter's Megamix	399
Fighting Vipers	169
Formula Karts	499
Frank Thomas Baseball	99
Ghen War	169
Gun Griffon	199
Hardcore 4 x 4	199
Hexen	199
Hi Octane	99
In the Hunt	169
Independence Day	169
Jurassic Park the Lost World	499
King of Fighters 95 + RAM	299
Last Bronx	499
Madden 97	169
Madden 98	299
Magic Carpet	99
Marx T.T.	299
Mass Destruction	99
Mighty Hits	299
Nascar 98	449
NBA Action	99
NBA Action 98	499
NBA Jam Extreme	99
NBA Jam TE	99
NBA Live 97	99
NBA Live 98	299
NFL Quarterback Club 96	99
NHL 97	99
NHL 98	299
NHL All Star Hockey 98	499
NHL All Stars Hockey	169
NHL Powerplay	169
Night Warriors	169
Nights	169
Olympic Soccer	169
Pandemonium	299
Panzer Dragoon	129
Panzer Dragoon Saga	549
Pebble Beach Golf	199
PGA Tour Golf 97	169
Quake	549
Resident Evil	549
Revolution X	99
Rise 2 Resurrection	99
Riven Myst 2	549
Robopit	99
Scorcher	99
Sega Ages	299
Sega Rally	299
Sega Touring Car	549
Shellshock	99
Shining Force 3	549
Shining in the Holy Ark	399
Skeleton Warriors	169
Sky Target	299
Sonic Jam	299
Sonic R	549
Steep Slope Sliders	499
Story of Thor 2	299
Street Fighter Alpha 2	299
Theme Park	129
Tilt!	199
Tomb Raider	299
Tunnel B1	199
Valora Valley Golf	199
Warcraft 2	299
Winter Heat	499
Wipe Out 2097	549
Virtua Cop	99
Virtua Cop 2	199
Virtua Hydlide	169
Virtua Open Tennis	169
Virtual On	199
World Legaue Soccer 98	549
World Series Baseball	199
World Senes Baseball 2	199
Worldwide Soccer 97	199
Worldwide Soccer 98	499
X-Men	249

Tillbehör

Action Replay	499
Adapter ST Key	249
Basenhet	1299
Handkontroll Terminator	99
Handkontroll Trådlös	199
Joystick Virtua Stick	499
Photo CD	299
RGB Kabel	198
Visual Memory System DC	599
X Tender	99

SATURN IMPORT

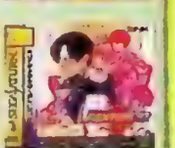
USA-IMPORT

Alien Trilogy	199
Amok	99
Bases Loaded 96	99
Bug	99
College Slam	99
Creature Shock	99
Crime Wave	199
Cyberia	99
FIFA 96	99
Ghen War	169
Horde	169
Impact Racing	99
Iron Man X/O	99
Jurassic Park the Lost World	299
Lunacy	499
Mechwarrior 3050	299
NHL All Star Hockey 98	399
Off World Interceptor	99
Pandemonium	199
Pebble Beach Golf	99
PTO 2	599
Robopit	69
Robotica	99
Romance of 3 Kingdoms 4	699
Shanghai Triple & Treat	99
Skeleton Warriors	99
Sonic R	299
Virtua Fighter Kids	99

JAPAN-IMPORT

Pga en bristen av nya europeiska spel rekommenderar vi att du som Saturn ägare köper en Adapter ST Key (249:-) och därmed kan spela alla importspel. Det stämmer fortfarande i 3 spel per vecka i Japan där endast ett spel också har engelsk text.

Battle Arena Toshinden 3	199
Blue Breaker	599
Burning Rangers	599
Castlevania	599
Chaos Control	69
Dead or Alive	699
Deep Fear	799
Fanland Saga	699
Gebockers	99
Grandia + Map	749
Guardian Force	599
King of Fighters 97	699
Panzer Dragoon RPG (4cd)	599
Pocket Fighter	699
Real Bout Fatal Fury 4 + RAM	699
Shining Force 3	699
Street Fighter 2 Collection	499
X-Men vs Street Fighter + RAM	899



King of Fighters 97 699:-

TOPPTITLAR PÅ GAME BOY

Alien vs Predator Last Clan 249:-

Bamse 299:-

Bubble Bobble 199:-

Castlevania Legends 399:-

Championship Pool 249:-

Darkwing Duck 249:-

Donkey Kong Land 199:-

Final Fantasy Legend 449:-

Final Fantasy Legend 2 ..... 449:-

Final Fantasy Legend 3 ..... 449:-

James Bond 007 ..... 299:-

Jungle Book 249:-

Malibu Beach Volleyball 249:-

Mega Man 2 ..... 249:-

M. Mouse Magic Wands . 249:-

Mickey's Dangerous Chase 249:-

Super Mario Land 199:-

Super Mario Land 2 ..... 199:-

Warioland 2 ..... 299:-

Zelda 4 ..... 249:-

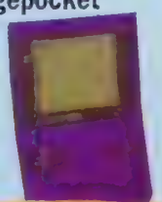
TILLBEHÖR

Gameboy Basenhet

Finns i 6 olika färger.

399:-

Gameboy Sverigepocket



499:-

Pocket Printer

749:-

Pocket Kamera

629:-

Pocket Gameboy

Finns i 6 olika färger.

499:-

BEGAGNADE

SUPER NINTENDO

Titel	Vi säljer	Köper
Mechwarrior	130	50
Mickey Mania	295	100
Mickey Mouse	295	100
Mortal Kombat 1	195	50
Mortal Kombat 2	295	100
Mortal Kombat 3	350	120
Mortal Kombat 3 Ultimate	395	150
NBA Jam	195	50
NBA Jam T.E.	250	80
NBA Live 95	225	60
NBA Live 96	250	80
NHL 94	175	50
NHL 95	195	50
NHL 96	250	80
NHLPA Hockey 93	150	40
Nigel Mansell Indy Car	295	150
PGA European Tour	225	60
Pilotwings	150	50
Pinocio	295	150
Prince of Persia	150	50
R-Type	125	40
Rise of the Robots	125	40
Rock n' Roll Racing	450	150
Secret of Evermore	195	80
Sensible Soccer	150	50
Sidepocket	295	150
Sim City	295	100
Sky Blazer	150	50
Smash T.V.	150	50
Smash Tennis	195	50
Smurfs	350	120
Stargate	250	80
Starwing	150	50
Street Fighter 2	195	50
Street Fighter 2 Turbo	250	80
Street Fighter Alpha 2	295	150
Street Racer	250	80
Stunt Race FX	250	80
Sunset Riders	250	80
Super Adventure Island	250	80
Super Double Dragon	150	50
Super Ghouls n' Ghosts	150	50
Super Mario Kart	350	120
Super Mario World	225	50
Super Mario World 2	295	100
Super Probotector	195	50
Super Return of Jedi	295	100
Super Soccer	150	50
Super Star Wars	250	80
Super SWIV	150	50
Super Tennis	175	50
Syndicate	450	150
Tetris Attack	250	80
Theme Park	375	120
Tiny Toon Buster Busts Loose	295	100
Toy Story	295	100
True Lies	250	80
Turtles in Time	295	100
Unirally	250	80
Val D'Isère Championship	195	50
Winter Olympics	250	80
World League Basket	195	50
World Master Golf	250	80
Worms	495	200
Yoshi's	150	50
X-Zone Scoope 6	125	30
Zero the Kamikaze Squirrel	295	100

IMPORT BEGAGNAT

Titel	Vi säljer	Köper
7th Saga USA	450	150
Act Raiser USA	95	20
Adams Family USA	95	20
American Gladiators USA	75	20
Arcana USA	195	50
Big Sky Trooper USA	195	50
Brainlord USA	250	50
Breath of Fire 2 USA	450	150
Chrono Trigger USA	895	300
Crash Dummis USA	60	20
F. Fantasy Mystic Quest USA	350	100
Final Fantasy 2 USA	1495	500
Final Fantasy 3 USA	995	400
Gem Fire USA	295	100
G.Foreman KO Boxing USA	125	30
Ghengis Khan USA	350	40
Liberty or Death USA	250	80
Lufia 1 USA	650	220
Mortal Kombat 3 USA	195	50
NBA Jam USA	95	35
Ninja Gaiden Trilogy USA	195	40
Obitus USA	195	50
Operation Europä USA	450	120
Secret Mission USA	95	30
Secret of Evermore USA	150	30
Secret of the Stars USA	295	80
Star Fox USA	95	25
Street Fighter 2 USA	95	35
Super High Impact USA	60	15
Super Mario RPG, endl USA	795	100
Super Smash TV USA	60	15
Super Star Wars USA	60	15
Super Wrestlemania USA	95	35
Terminator 2 USA	95	25
Tetris Attack USA	125	35
Tron Lins USA	95	25
Utopia USA	195	80
World Championship USA	95	25
Y's USA	195	50

Final Fantasy 2 USA 1495:-

Final Fantasy 3 USA 995:-

Donkey Kong Country 1 ..... 295:-

Jurassic Park 250:-

NHL 95 ..... 195:-

Tetris Attack 250:-

BEG. GAME BOY

Titel	Vi säljer	Köper
Adventure Island 2	125	50
Alien 3	125	40
Batman Return of the Joker	150	40
Battletoads	125	40
Boulder Dash	125	30
Bozzio	125	30
Bubble Bobble 2	250	80
Bugs Bunny	150	40
Bugs Bunny 2	125	50
Burai Fighter Deluxe	95	25
Castlevania 2	150	40
Chase H.Q.	150	40
Cool Spot	150	40
Daffy Duck	175	60
Darkwing Duck	195	60
Donkey Kong Land	175	60
Donkey Kong Land 3	225	120
Double Dragon	125	30
Dr Mario	150	40
Duck Tales	150	50
F1 Race	150	40
F1 Race + 4-Play ad.	195	60
Final Fantasy Legend 1	150	150
Hook	150	40
Joe & Mac	150	40
Jungle Book	195	60
Kid Dracu	175	50
Killer Instinct	195	80
Kirby's Dreamland	175	50
Kirby's Star Stacker	225	80
Lion King	225	100
Mega Man 2	175	50
Mega Man 3	225	60
Metroid 2	225	60
Mickey Mouse 5	195	60
Mickey's Dangerous Chase	175	50
Micro Machines 2	250	100
Mortal Kombat 2	225	60
Motocross Maniacs	150	50
NBA Jam T.E.	225	80
Nhl. 95	195	60
NHL 96	250	100
PGA European Tour	175	60
PGA Tour Golf 96	225	80
Pinocio	250	100
R-Type	95	25
Radar Mission	125	30
Raging Fighter	95	25
Rescue of Princess Blobette	95	25
Revenge of the Gator	125	30
Robocop 2	150	40
Side Pocket	150	40
Solomon's Club	95	25
Spiderman	125	30
Star Trek Deep Space 9	150	50
Street Racer Deluxe	225	80
Super Mario Land	150	40
Super Mario Land 2	195	60
Super Mario Land 3 Wario Land	195	60
Sword of Hope	150	40
T 2 Judgement Day	95	25
Tale Spin	180	50
Tennis	95	25
Tintin I Tibet	225	80
Tiny Toon	175	50
Top Ranking Tennis	95	25
Toy Story	250	100
Track Meet	125	40
Turtles Fall of the Foot Clan	125	30
Wave Race	175	50
Worms	225	80
WWF Superstars	150	50
WWF Superstars 2	195	50
Zelda 4	225	80

Dr Mario 150:-

Rescue of Princess ... 95:-

Turtles 125:-

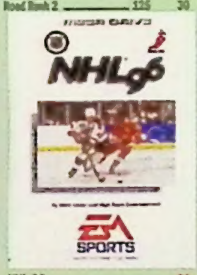
Worms 225:-

BEGAGNADE

SEGA

Titel	Vi säljer	Köper
688 Attack Sub	125	30
After Burner 2	95	25
Alex Kid	95	25
Altered Beast	75	25
Another World	95	25
Aquatic Games	95	25
Ariel the Little Mermaid	150	50
Arnold Palmer Golf	95	25
Arrow Flash	95	25
Art Alive	75	25
Back In the Future 3	95	25
Baltz 3D	95	25
Bart vs Space Mutants	95	25
Bodycount	95	25
Bonanza Bros.	95	25
Bubsy	195	80
Buck Rogers	95	25
Cannon Fodder	250	80
Castle of Illusion	195	80
Centurion	195	80
Chuck Rock	125	30
Chuck Rock 2	125	30
Comic Zone	95	25
Cool Spot	125	30
Criu Ball	95	25
Cutthroat Island	95	25
David Robinson Basket	95	25
Davis Cup Tennis	95	25
Desert Strike	95	25
Dragon's Revenge	95	25
Dune 2	295	150
Dynamite Headdy	95	25
E A Double Header	25	10
E A Hockey	25	10
E.S.W.A.T.	95	25
Earthworm Jim	125	30
Ecco the Dolphin	95	30
Ecco the Tides of Time	125	30
Elitserien 95	25	10
Empire of Steel	95	25
European Club Soccer	60	20
Fairy Tale	60	20
Fantasia	195	80
Fatal Labyrith	95	25
FIFA 96	95	25
FIFA Soccer	40	15
Fire Shark	95	25
Flashback	95	25
Flintstones	195	80
Fun n' Games	95	25
Gain Ground	95	25
Gem Fire	95	25
Generations Lost	95	25
Ghouls n' Ghosts	95	25
Gods	60	20
Grand Slam Tennis	95	25
James Buster Douglas Boxing	95	25
James Pond 2	95	25
Jordan vs Bird	60	20
Jungle Book	195	80
Jungle Strike	150	80
Jurassic Park	195	80
Kid Chameleon	95	25
Landstalker	195	80
Light Crusader	195	80
Lion King	195	80
Madden 92	25	10
Madden 93	25	10
Madden 95	40	15
Madden 96	60	20
Mario Lemieux Hockey	95	25
Marko's Magic Football	95	25
Mega-Lo-Mania	95	25
Micro Machines 2 96	195	80
Moonwalker	95	25
Mortal Kombat 3	195	80
Muhammed Ali Boxing	95	25
Mutant League Football	95	25
Mutant League Hockey	125	30
Mystic Defender	95	25
NBA Action 95	95	25
NBA Jam T.E.	95	25
NBA Live 95	95	25
NBA Showdown	95	25
NHL 94	25	10
NHL 95	25	10
NHL 96	60	20
NHLPA Hockey 93	25	10
Ooze	95	25
PGA Tour Golf	125	30
PGA Tour Golf 96	195	80
Phelios	95	25
Pirates of Dark Water	95	25
Pitfall	95	25
Pitfighter	95	25
Populous 2 Two Tribes	95	25
Power Monger	95	25
Predator 2	95	25
Primal Rage	95	25
Quackshot	195	80
Revolution X	95	25
Rings of Power	95	25
Risky Woods	95	25
Road Rash 2	125	30
Sampras Tennis	95	25
Sampras Tennis 96	195	80
Samurai Showdown	225	80
Shadow Dancer	95	25
Shaq Fu	95	25
Shinobi 3	95	25
Sidepocket	125	30
Sonic	95	25
Sonic & Knuckles	295	80
Sonic 2	195	50
Space Harrier 2	95	25
Sportster	95	25
Spirou	95	25
Splatterhouse 2	95	25
Spot Goes to Hollywood	95	25
Star Flight	95	25
Stargate	95	25
Streets of Rage 2	125	30
Strider	95	25
Strider 2	95	25
Subterania	95	25
Super Hang On	95	25
Super Street Fighter 2	195	50
Super Thunder Blade	95	25
Super Wrestle Mania	95	25
Sword of Sodan	95	25
Sword of Vermillion	150	40
Syndicate	195	90
T 2 Arcade Game	95	25
Tale Spin	195	50
Taleit's Adventure	95	25
Tazmania	95	25
Theme Park	195	50
Tiny Toon Adventures	0	0
Toe Jam & Earl	95	25
Toy Story	295	100
Trunton	95	25
Turtles Tournament Fighters	195	50
Twin Hawk	95	25
Two Crude Dudes	95	25
Ultimate Soccer	95	25
Urban Strike	195	90
Valis	95	25
Where in the Time Is	95	25
Wiz n' Liz	95	25
Wonder Boy Monsterlair	95	25
World Class Leaderboard	95	25
World Cup Italia 90	95	25
World of Illusion	195	50
Worms	250	80
Wrestle Wars	95	25
X Men	95	25
X Men 2 Clone Wars	125	30
Xenon 2	95	25
Zero Tolerance	95	25

Bonanza Bros 95:-



NHL 96 ..... 60:-

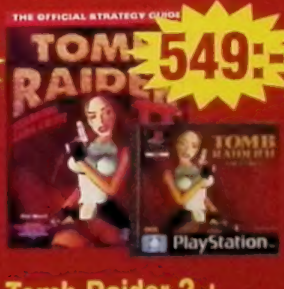
Worms 250:-

Alliundra + tjoock guidebok 599:-
Ord.t. butikspris 800:-

Diablo + tjoock guidebok 499:-
Ord. butikspris 700:-

Gex 3D + tjoock guidebok 399:-
Ord. butikspris 700:-

Resident Evil 2 + tjoock guidebok 599:-
Ord.t. butikspris 900:-



Tomb Raider 2 + tjoock guidebok 549:-
Ord. butikspris 750:-

Warcraft 2 + tjoock guidebok 399:-
Ord. butikspris 700:-

GUIDEBÖCKER

3 DO Game Secrets	99
Albert Oddesey	99
Alundra	149
Banjo Kazooie	199
Breath of Fire 3	149
Bushido Blade	199
Crash Bandicoot	199
Crash Bandicoot 2	199
Deathtrap Dungeon	199
Diablo Prima	199
Diddy Kong Racing	149
Donkey Kong 3	99
Final Fantasy 3	199
Final Fantasy 7	149
Final Fantasy Tactics	149
Gex 3D	199
Goldeneye 007	199
Hexen 64	149
Killer Instinct Gold	199
Killer Instinct SNES	99
Lara's Book Official	249
Mace	99
Mario Kart 64	199
Mega Man X	49
Mission Impossible Off.Guide	199
Mortal Kombat 3	149
Mortal Kombat 3 Ultimate	149
Mortal Kombat Mythology	199
N64 Game Secrets vol. 3	199
N64 Pocket Powerguide	199
N64 Samling	199
Oddworld	199
Phantasy Star 3	99
PSX Game Secrets vol.5	199
Quake	199
Resident Evil 2	149
Resident Evil Director's Cut	99
Saga Frontier	149
Sonic 3D Blast	99
Soul Blade	99
Star Fox 64	99
Super Mario RPG	199
Super Mario World 1	99
Tactics Ogre	199
Tekken 3 official Guide	149
Tomb Raider 2 official	149
Toshinden 2	49
Warcraft 2	199
Wild Arms	199
Yoshi's Story	199
Zelda 3	199

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titlar i kursiv stil är ej släppta när detta skrivs. Antagligen finns de tillgängliga när du läser detta. Osäker? – ring oss gärna och fråga!

Titel	Vi säljer	Köper
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer 2	275	100
Actua Soccer Club Edition	195	50
Actua Soccer Platina	95	40
Adidas Power Soccer 2	150	50
Adidas Power Soccer 97	150	40
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Powermacoer 98	295	120
Agent Armstrong	175	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	225	80
Air Race	225	80
AIV Evolution Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	50
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	50
Akuuna	395	200
Andretti Racing	155	50
Aquanauts Holiday	150	50
Arcades Greatest Hits	150	60
Arcades Greatest Hits 2	225	80
Area 51	225	80
Ark of Time	250	150
Armoured Core	350	150
Assault Rigs	125	40
Auto Destruct	175	60
Ball Blazer Championships	125	30
Batman & Robin	395	180
Batman Forever	295	100
Battle Arena Toshinden 1	95	40
Battle Arena Toshinden 2	195	50
Battle Arena Toshinden 3	195	50
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	175	50
Bedlam	175	50
Black Dawn	195	50
Blast Machinehead	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	275	100
Bomberman World	375	180
Brahma Force	250	120
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	395	200
Broken Helix	250	100
Broken Sword	195	60
Broken Sword 2	395	120
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	195	50
Bug Raider	195	50
Burning Road	195	50
Bushido Blade	250	80
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Cardinal Syn	375	180
Carnage Heart	175	50
Cart World Series	350	150
Casper	225	80
Castlevania	275	100
Cheesy	195	90
Cheesmaster 3D	295	120
Chill	250	100
Chronicles of the Sword	250	80
Circuit Breakers	350	150
City of the Lost Children	225	80
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	250	100
Command & Conquer Red Alert	395	200
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot 2	350	150
Crash Bandicoot	225	80
Crime Killer	295	120
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
CROC	275	100
Crow City of Angeles	225	80
Crusader No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybernied	125	40
Cyberspeed	125	40
D 225	80	
Dark Forces	250	80
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	150	50
Davis Cup Tennis	275	100
Dead Ball Zone	225	60
Dead Or Alive	350	150
Deathtrap Dungeon	295	120
Defcon 5	275	80
Descent	95	40
Descent 2	195	50
Destruction Derby 2	225	60
Destruction Derby	175	40
Devil's Deception	250	100
Diablo	350	150
Die Hard Trilogy	225	80
Discworld	225	80
Discworld 2	295	120
Disruptor	195	50
Doom	295	120
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	295	120
Dynasty Warriors	225	80
Earthworm Jim 2	225	80
Epidemic	150	50
ESPN Extreme Games	395	150
Everybody's Golf	375	180
Excalibur 2555 AD	225	80
Exhumed	325	100
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	175	50
Extreme Snowbreak	250	80
Fade To Black	195	60
Fantastic Four	250	80
Felony 11-79	250	60
FIFA 96	150	40
FIFA 97	175	60
FIFA 98	350	150
Fighting Force	250	80
Final Doom	295	100
Final Fantasy 7	325	120
Fire & Kiewd	275	120
Floating Runner	150	50
Formula 1 97	250	80
Formula 1	175	60
Formula Karts	250	80
Forsaken	350	150
Frank Thomas Baseball	225	50
Frenzy	295	120
Frogger	275	100
Full Tilt Battle Pinball	195	50
G-Police	250	80
Galaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Ghost in the Shell	350	150
Goalstorm	150	50
Golden Goal	295	120
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardboiled	95	40
Hardcore 4 x 4	195	50
Heart Of Darkness	395	200
Hebereke's Popoitto	295	100
Herc's Adventure	295	120
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper Match Tennis	250	100
Impact Racing	125	50
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	350	150
Int.Motocross X	295	100
Int.Superstar Soccer D.L.	150	40
Int.Superstar Soccer Pro	175	50
Int.Track & Field	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Irmegined	295	100
Jeremy McGrath Cross 98	375	180
Jersey Devil	225	80
Jet Rider	195	80
Jet Rider 2	250	80
Johnny Bazookatone	250	100
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash!	195	50
Jumping Flash! 2	225	60
Jupitar Strike	95	40
Jurassic Park the Lost World	295	120
K1 the Arena Fighters	295	100
Kart Duel	225	80
Kart Duel 2	250	100
Kick Off World	295	120
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
King's Field	195	50
Kionoa	350	150
Konami Open Golf	375	180
Krazy Ivan	195	50
Kula World	375	180
Kurushi	175	50
Last Report	295	100
Legacy of Kain Blood Omen	250	100
Lemmings 3D	225	60
Lethal Enforcers	250	80
Lifeforce Tenka	195	50
Little Big Adventure	225	80
Loaded	195	50
Lomax	250	80
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Madden 99	375	180
Magic Carpet	125	40
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	150	50
Masters of Teräs Käsi	250	100
Maximum Force	250	80
MDK	175	60
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
Mega Man Battle & Chase	375	180
Mega Man X3	325	120
Men In Black	295	120
Mickey's Wild Adventure	395	150
Micro Machines V3	225	80
Midnight Run	375	180
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Mythologies	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	295	120
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	225	80
Motorhead	175	60
Motortoon GP 2	250	80
Myst	295	100
Nagano Winter Olympics	250	80
Namco Museum Vol 1	250	80
Namco Museum Vol 2	250	80
Namco Museum Vol 3	250	80
Namco Museum Vol 4	250	80
Namco Museum Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	250	80
NBA In the Zone	150	60
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	250	80
Need for Speed	195	60
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	325	120
Newman Haas Racing	325	120
NFL Gameday	150	50
NFL Quarterback Club 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	225	80
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	250	80
NHL Face Off	95	40
NHL Face Off 97	150	50
NHL Face Off 98	195	50
NHL Powerplay	150	40
Nightmare Creatures	350	150
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld Abe's Odessey	275	100
Off World Interceptor	125	40
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	95	40
One	325	120
Onside Soccer	155	50
Overblood	225	80
Overboard	275	100
Pandemonium 2	295	120
Pandemonium	225	80
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	195	50
Parodius	175	60
Pax Corpus	295	100
Penny Racers	250	80
Perfect Assassin	275	100
Perfect Weapon	225	60
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitfall	95	40
Pitfall 3D	295	120
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Point Blank	375	180
Point Blank + Pistol	595	250
Porsche Challenge	225	80
Power Move Pro Wrestling	195	50
Powerserve Tennis	125	40
Psy Fey	375	180
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	295	100
Psychic Force	275	100
Raga Racer	225	80
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	80
Rapid Reload	195	80
Rascal	295	120
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bout Fatal Fury	250	80
Reboot	250	80
Resident Evil	275	120
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Director's Cut	295	120
Return Fire	225	80
Revolution X	95	40
Ridge Racer Revolution	150	40
Ridge Racer	150	40
Riot	95	40
Rise 2 Resurrection	95	40
Risk	375	180
Rivan Myst 2	395	180
Road Rage	125	40
Road Rash 3D	375	180
Road Rash	225	80
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock n' Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	50
Sampras Extreme Tennis	295	100
Samurai Showdown 3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80
Shellshock	125	40
Shockwave Assault	125	40
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkeys	295	100
Slam n' Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer 98	350	150
Snowboard Phat Air	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Spawn	250	100
Speedster	195	60
Spice World	225	80
Spider	225	80
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Gladiator	150	40
Star Wars Reb.Ass.2	225	80
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reighn	250	80
Street Fighter 2 Collection	375	150
Street Fighter 2 the Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	325	150
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Sukoden	175	50
Super Football Champion	150	40
Super Pang Collection	375	180
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tekken 2	225	80
Tekken	195	50
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tennis Arena	275	100
Test Drive 4	195	80
Test Drive Off Road	250	80
Tetris Plus	395	150
The Note	295	120
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Three Lions	375	180
Thunderhawk 2	175	50
Tigar Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis + Pistol	595	250
Titan Wars	125	40
Tobal No. 1	195	50
Toca Touring Car	295	120
Tokyo Highway Battle	250	80
Tomb Raider 2	250	80
Tomb Raider	250	80
Tomb!	375	180
Tommi Mäkinen Rally	250	80
Top Gun	375	180
Total Drivin'	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Total NBA 98	350	150
Transport Tycoon	350	150
Trash! It	150	40
Treasures of the Deep	350	150
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2 World Tour	350	150
V-Ball	350	150
V-Rally	250	100
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	175	50
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Wargames	350	150
Warhammer Dark Omen	350	150
Warhammer	250	80
Warhawk	150	40
Wayne Gretzky Hockey 98	250	80
WCW vs Nitro	395	200
WCW vs the World	325	120
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Vigilante 8	350	150
Wild Arms	395	200
Williams Arcades Greatest Hits	150	50
Wing Commander 3	125	40
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out 2097	225	80
Wipe Out	125	40
Viper	350	150
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup 98	375	180
World Cup Golf	195	50
World League Soccer 98	375	150
Worms	225	80
VR Baseball	295	100
VR Powerboat Racing	295	100
Wrecking Crew	295	120
Wrestlemania	225	80
Vs 350	150	
WWF In Your House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	60
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xenocracy	295	120
Xevious 3D	150	40
Yusha Heaven's Gate	295	100
Z 275	100	

Beg. tillbehör

Action Replay	350	100
Antennkabel ny modell	150	50
NK Analog Original	250	100
NK Asciipad	95	30
NK Dual Shock	325	150
NK Joystick, Arcade	250	50
NK Negcon	295	100
NK Original	195	50
NK Original kopia	95	30
NK Resident Evil	225	80
Joystick Asciistick	275	100
Link Up Kabel	95	25
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	295	100
Minneskort 720 block	450	150
Minneskort Original	150	50
Minneskort, ej original	125	45
Multi Tap	350	120
Mus	250	80
Namco Fighting Stick	550	200
Pistol, Eraser Gun	295	120
Pistol, Real Arcade + pedaler	395	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt med Pedaler Mad Catz	550	200
RGB Kabel	125	30
X Tender	75	15

Import beg.

A-Train USA	75	25
Beyond the Beyond USA	195	50
Bushido Blade USA	75	25
Crash Bandicoot 2 USA	195	50
Dark Forces USA	75	25
Darkstalkers USA	75	25
Destruction Derby 2 USA	75	25
Die Hard Trilogy USA	75	25
Doom USA	75	25
Evolution Global USA	75	25
Final Fantasy 7 JAP	125	30
Final Fantasy 7 USA	250	50
Mortal Kombat Mythologies USA	75	25
NHL Face Off USA	75	25
Rayman USA	75	25
Resident Evil 2 USA	250	80
Resident Evil USA	125	40
Revolution X USA	75	25
Saga Frontier USA	295	100
Street Fighter Ex Plus USA	125	40
Sukoden USA	125	40
Tobal No 1 USA	75	25
Wipe Out USA	75	25

Ace Combat 2 ..... 295:-

Actua Soccer Club Ed. 195:-

Air Combat 225:-

Allied General 375:-

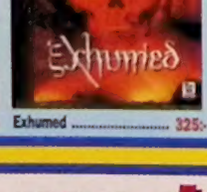
Castlevania 275:-

Circuit Breakers 350:-

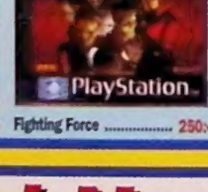
Colin McRae Rally 395:-

CROC 275:-

ESPN Extreme Games 395:-



Exhumed 325:-



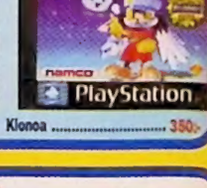
Fighting Force 250:-

Final Fantasy 7 ..... 325:-

Formula 1 ..... 175:-

Gran Turismo 395:-

Grand Theft Auto 350:-



Klonoa 350:-

MÅNADENS ERBJUDANDEN:

Gå med i Nordiska Spelklubben!

PlayStation

	Ord.pris	Klubbpris
NHL 98	199:-	299:-
Warcraft 2	249:-	299:-
Bubble Bobble	299:-	349:-
Circuit Breakers	349:-	399:-
Pistol, Scorpion	279:-	349:-
Minneskort 480 block	329:-	399:-

N64

	Ord.pris	Klubbpris
Duke Nukem 3D	399:-	449:-
Extreme G	349:-	399:-
Turok:Dinosaur Hunter	349:-	449:-
Minneskort, 32ggr större	399:-	499:-

Saturn

	Ord.pris	Klubbpris
Adapter ST Key	199:-	249:-
Fighter's Megamix	249:-	399:-

SNES

	Ord.pris	Klubbpris
Tintin i Soltemplet	249:-	399:-
Toy Story	249:-	399:-

Mega Drive

	Ord.pris	Klubbpris
Garfield	129:-	199:-
Warlock	99:-	199:-

Gameboy

	Ord.pris	Klubbpris
Mickey Mouse in Magic Wands	199:-	249:-
Darkwing Duck	199:-	249:-

PC/CD-ROM

	Ord.pris	Klubbpris
Forsaken	169:-	299:-
Jazz Jackrabbit 2	199:-	249:-

Vår nysatsning på Nordiska Spelklubben har under den senaste tiden gett fantastisk respons i form av nya medlemmar. Gå med du också i klubben som är gjord för dig som är en riktig *gamer*.

Medlemmar kommer du att få *nyhetsblad, medlemstidningar* och vår huvudkatalog. Du får som medlem ***10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel.*** Dessutom får du ***10% extra*** när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få ***specialerbjudanden*** på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

– Investera i ett medlemskap redan idag, det sparar du snabbt ihop!

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4.

Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget!

Mikael Pettersson, Klubbchef

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-188318

Mikael Pettersson

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

BEGAGNADE NINTENDO 64-SPEL

Titel	Vi säljer	Köper
Aero Fighter Assault	375	150
Aero Gauge	350	150
All Stars Baseball 99	495	220
Banjo Kazooie 3D	495	250
Blast Corps	375	180
Bomberman 64 3D	325	120
Bust-A-Move 2	375	180
Chameleon Twist	295	120
Clayfighter 63+	275	100
Cruisin' USA	325	120
Cruisin' World	395	200
Dark Rift	250	100
Diddy Kong Racing	395	200
Doom 64	350	150
Dual Heroes	375	150
Duke Nukem 3D	350	150
Extreme G	350	150
F1 Pole Position	295	120
F1 World Grand Prix	425	200
FIFA 64	175	50
FIFA 98	395	180
Fighter's Destiny	375	150
Forsaken	450	200
G.A.S.P.	495	220
Goldeneye 007	495	250
GT 64 World Championship	450	220
Hexen	295	120
Int. Superstar Soccer 64	350	150
Killer Instinct Gold	250	100
Kobe Bryant NBA Basket	375	180
Lamborghini Challenge	350	150
Lylat Wars	295	120
Lylat Wars + Rumble Pack	395	170
Mace	250	100
Madden 64	295	120
Mario Kart 64	395	200
Mischief Makers	250	100
Mission Impossible	525	250
MK Mythologies	350	150
Mortal Kombat Trilogy	350	150
Multi Racing Championship	395	180
Mystical Ninja	495	250
Nagano Winter Olympics	295	120
NBA Hangtime	250	100
NBA Pro 98	450	200
NFL Quarterback Club 98	395	180
NHL Breakaway 98	350	150
Olympic Hockey	350	150
Pilotwings 64	295	120
Quake 64	395	180
Rampage World Tour	450	200
Robotron X	295	120
San Fransisco Rush	350	150
Star Wars	350	150
Super Mario 64	350	150
Tetrisphere	350	150
Top Gear Rally	375	180
Turok Dinosaur Hunter	350	150
War Gods	250	100
Wave Race 64	295	120
Wayne Gretzky Hockey	250	100
Wayne Gretzky Hockey 98	350	150
WCW vs Nitro	395	200
Wetrix	395	180
Virtual Chess	450	220
World Cup 98	450	200
Yoshi's Story	450	220

Banjo Kazoole 3D 495:-

Cruisin' World 395:-

FIFA 64 ..... 175:-

NHL Breakaway 98 ..... 350:-

BEG TILLBEHÖR

Action Replay	395	150
Antennkabel	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	275	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x	350	100
Minneskort 4 x	150	50
Minneskort ej original	75	25
Minneskort original	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack ej original	95	30
Rumble Pack original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

SÅ HÄR GÖR DU AFFÄRER MED NORDIC GAMES:

Byt dina spel mot andra

– Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av Super Play. Lägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservtitel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din förälders namnteckning.
2. Packa ner dina spel och skicka dem till:
Nordic Games Bytesavd., Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation:

Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodokvitton på resterande belopp.

Sälj dina spel kontant

– Vi betalar mest. Jämför gärna själv!

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annnons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller bok?
Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher & handkontroller): -25% på pris.
Utan bok (alla spelkassetter, dock ej basenheter & handkontroller): -25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha. Vill du samtidigt beställa andra spel? Vg se annan ruta på detta uppslag.
2. Skriv långst ner i vilket nummer av Super Play du har fått priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum/mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Pengarna kommer på postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor.
Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play/Playstation Magazine.
3. Sänd spel och papper till nedanstående adress.
Nordic Games AB Inköpavd. , Box 5083, 650 05 Karlstad
Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi, vg se mer info till höger.

Sänd in dina spel enkelt

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg:

Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få förskottsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avi:n är företagspaket, vilket betyder att vi har sakerna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg.
Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg:

Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Du behöver allts inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg.Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt, dvs att du betalar frakten.

BEGAGNADE SATURN-SPEL

Titel	Vi säljer	Köper
Detta är bara ett urval av våra begagnade spel, Ring Ralf du söker en speciell titel.		
Athlete Kings	250	80
Blazing Dragons	125	30
Clockwork Knight	195	50
Command & Conquer	250	80
Cyber Speedway	95	25
D	95	25
Daytona USA	125	30
Discworld	125	30
Discworld 2	250	80
Enemy Zero (3cd)	295	150
Euro 96	95	25
Exhumed	195	50
FIFA 96	95	25
FIFA 97	95	25
FIFA 98	250	80
Frank Thomas Baseball	95	25
Guardian Heroes	125	30
Hang On GP	125	30
Int. Victory Goal	95	25
Madden 97	95	25
Magic Carpet	95	25
Mansion of Hidden Souls	95	25
Myst	195	50
Mystaria	195	50
NBA Jam T.E.	95	25
NBA Live 97	95	25
NFL Quarterback Club 96	95	25
NFL Quarterback Club 97	75	25
NHL 97	95	25
NHL 98	250	80
NHL All Star Hockey	95	25
Nights	95	25
Off World Interceptor	95	25
Olympic Soccer	95	25
Panzer Dragoon	95	25
Pebble Beach Golf	95	25
PGA Tour Golf 97	95	25
Revolution X	95	25
Rise 2 Resurrection	95	25
Road Rash	175	50
Sega Ages	195	50
Sega Rally	250	80
Shining In the Holy Ark	295	100
Sim City 2000	250	80
Skeleton Warriors	95	25
Sonic R	300	150
Space Hulk	95	25
Theme Park	95	25
Thunderhawk 2	95	25
Tomb Raider	195	50
Warcraft 2	195	50
Virtua Cop 2	195	50
Virtua Fighter	60	20
Virtua Open Tennis	95	25
Virtua Racing	95	25
World Series Baseball	95	25
Worldwide Soccer 97	125	30
X-Men	195	50

Import begagnat

Battle Arena Toshinden JAP	60	20
Congo USA	60	20
Dark Saviour USA	95	25
Double Switch USA	150	30
Guardian Heroes JAP	50	15
Hattrick Heroes JAP	25	10
Last Gladiators USA	150	30
Lunacy USA	150	30
NHL Powerplay 96 USA	25	10
P.T.O. 2 USA	250	50
Panzer Dragoon 2 USA	150	30
Romance Of 3 Kingdoms 4 USA	150	30
Sega Rally USA	95	25
Sim City 2000 USA	175	50
Sonic 3D Blast USA	95	25
Street Fighter 2 Collection USA	295	100
Street Fighter Alpha USA	95	30
Street Fighter Zero JAP	60	20
Ultimate Mortal Kombat 3 USA	95	25

Beg. tillbehör

6 Player Adaptar	250	100
Action Replay	395	100
Adaptor	125	25
Antennkabel	150	50
HK Original	195	50
HK Superpad	95	20
HK Terminator	95	20
Handkontroll Virtua Stick	395	150
Minneskort 8 Meg	295	100
Multi Tap 6 player adaptar	450	150
Photo CD	125	30
Pistol Enforcer	95	25
Pistol original	125	30
Ratt Arcade Racer	550	200
RGB Kabel	95	30
X Tender	75	20

BEGAGNADE BASENHETER

- alltid med ett års garanti.

Titel	Vi säljer	Köper
Gameboy	295	150
Gameboy Pocket	395	200
Game Gear + spel	450	150
Nintendo 8-bit	295	100
Nintendo 64	1250	800
Playstation	1295	800
Sega Megadrive	395	100
Sega MegaCD	250	80
Sega 32X	150	30
Sega Saturn	895	400
Super Nintendo	495	250
Super Nintendo Multi-X	595	300

I samtliga priser ingår vad normalt ingår vid nyköp, dvs handkontroll/er, strömsladd och Scart/Antennkabel. Vi reserverar oss för drastiska prissänkningar på nya Playstation eller Nintendo 64. Sänks basenheter kraftigt i nypris under aktuell annonsperiod kommer vi samtidigt sänka in och utprisera på respektive basenheter.

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/år)
☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben. Medlemsnummer: .....

Namn: .....

Adress: .....

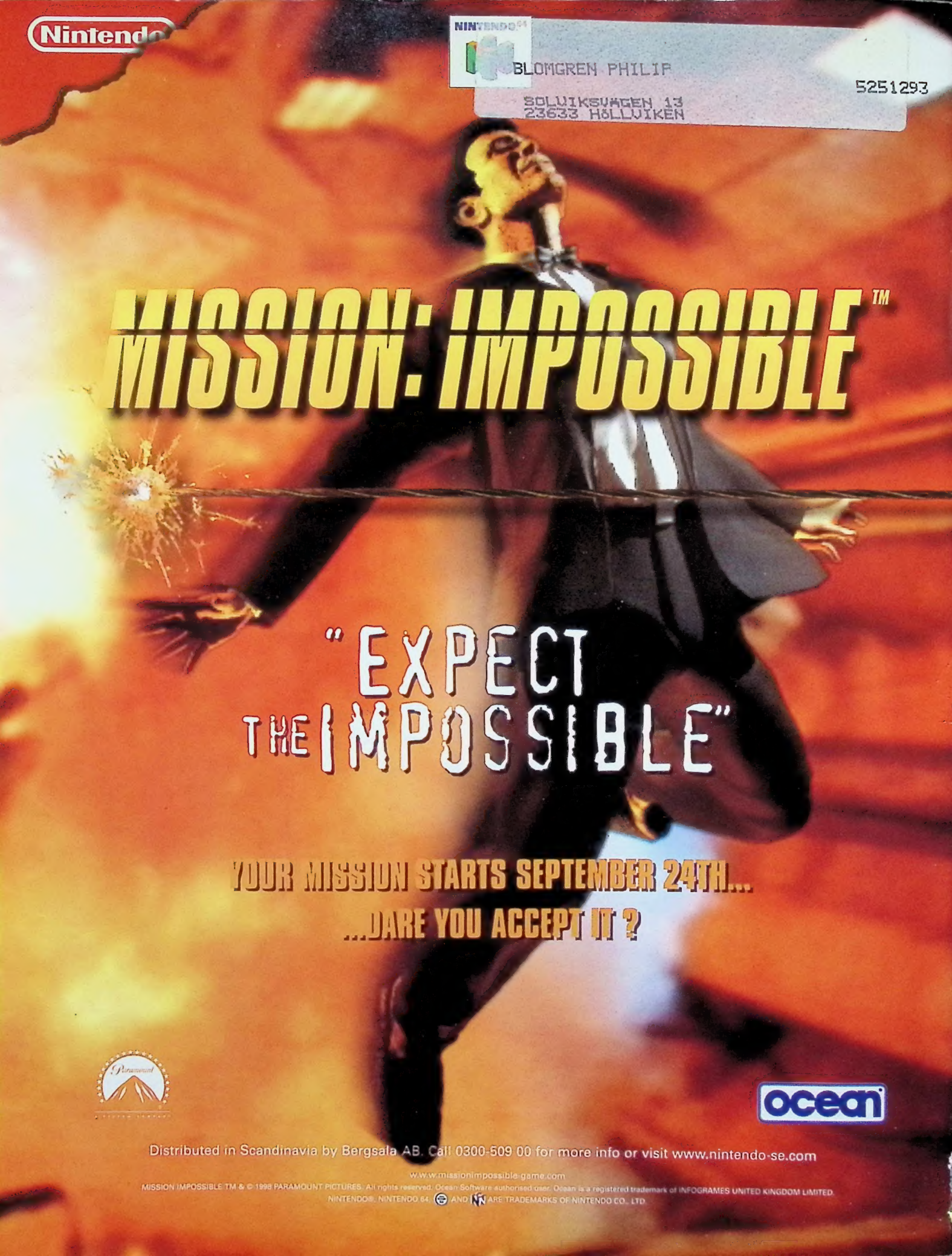
Postnummer: ..... Postort: .....

Tel: ..... Målsmans sign. (o under 16 år) SP09

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic games Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad


Nintendo
BLOMGREN PHILIP
5251293
SOLVIKSVAGEN 13
23633 HÖLLVIKEN
MISSION: IMPOSSIBLE™
"EXPECT THE IMPOSSIBLE"
YOUR MISSION STARTS SEPTEMBER 24TH...
...DARE YOU ACCEPT IT ?
Paramount
ocean
Distributed in Scandinavia by Bergsala AB. Call 0300-509 00 for more info or visit www.nintendo-se.com
www.missionimpossible-game.com
MISSION IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved. Ocean Software authorised user. Ocean is a registered trademark of INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.
NINTENDO®, NINTENDO 64, © AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.